Año 3 Número 13 Febrero 2014



REVISTA ATEMPORAL DE VIDEOJUEGOS Y OTRAS FRIKADAS

ANÁLISIS

Wario Land

Dead or Alive

Godzilla Domination

Carmageddon GBC

Demon's Crest

REVISIÓN

Earthworm Jim

VISIÓN PERIFÉRICA

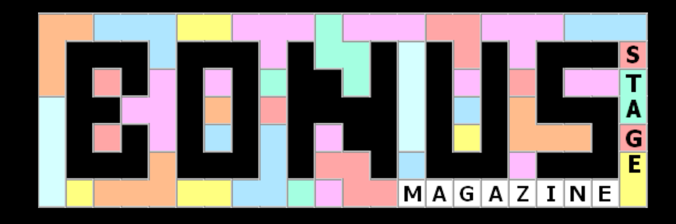
Game Boy Camera



ESPECIAL

THE KING OF FIGHTERS

Número 13 – Febrero del 2014



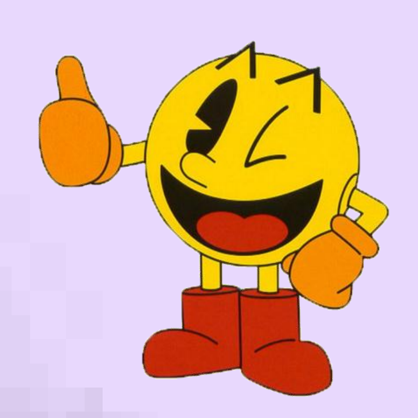


INDICE

Maquetación y Portada: Skullo



EDITORIAL



Hola de nuevo y feliz 2014, ya van trece Editoriales que escribo y todavía no sé qué poner, así que iré directamente al contenido de la revista, que estoy seguro que es lo que más os interesa.

Varios de los miembros de esta revista tenemos en común el gusto por los juegos de lucha, es por eso que especiales como el de este número iban a terminar haciendo acto de aparición tarde o temprano. Tras haber hecho el **Especial** *Fatal Fury* en nuestro número 05, El Mestre vuelve a la carga para contarnos la trayectoria de la más famosa saga de lucha de SNK, estoy hablando obviamente de *The King of Fighters*.

El resto de la revista continua invariable, con la segunda parte de los juegos piratas de Aladdin en **Made In China**, un breve comentario sobre la Game Boy Camera en **Visión Periférica**, la rocambolesca historia de la ardilla Conker en **Medalla de Plata**, un breve repaso a la serie de animación de Earthworm Jim en **Revisión** y unos cuantos **Análisis**, entre los cuales no se ha podido incluir finalmente el Battletoads de NES (pese a que se anunció en el vídeo de avances).

Y ya sabéis, os podéis descargar todos nuestros números anteriores en nuestro Blog:



http://bonusstagemagazine.wordpress.com/

Y también podéis haceros fans de la revista en nuestra página de Facebook para estar al día de las novedades:
https://www.facebook.com/pages/BONUS-Stage-Magazine/294737213874538

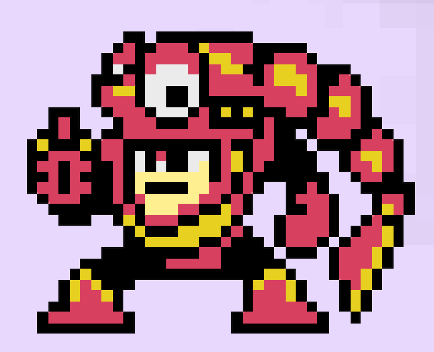
Y antes de despedirme, quisiera comentar que desde hace unas semanas estamos dentro del enorme proyecto que lleva la página Retro Invaders, cuyo fin es recopilar diversas páginas, blogs y cualquier cosa que tenga que ver con la informática y videojuegos retro, así que os animo a que echéis un vistazo a su página:



Y bueno, eso es todo, espero que disfrutéis de este número.

Skullo

¡EL ATAQUE DE GAMBAMAN! (Fe de Erratas)



Como siempre, se nos coló una gamba en el número anterior.

¿Qué seria de esta revista sin Gambaman?

La Fé de erratas es bastante pequeña y consiste en lo siguiente:

En el número anterior, en la Medalla de Plata (página 29) ponía que el nombre completo de Jax era Jackson **Brix**, cuando en realidad debería poner Jackson Briggs.

PORTADAS DESCARTADAS

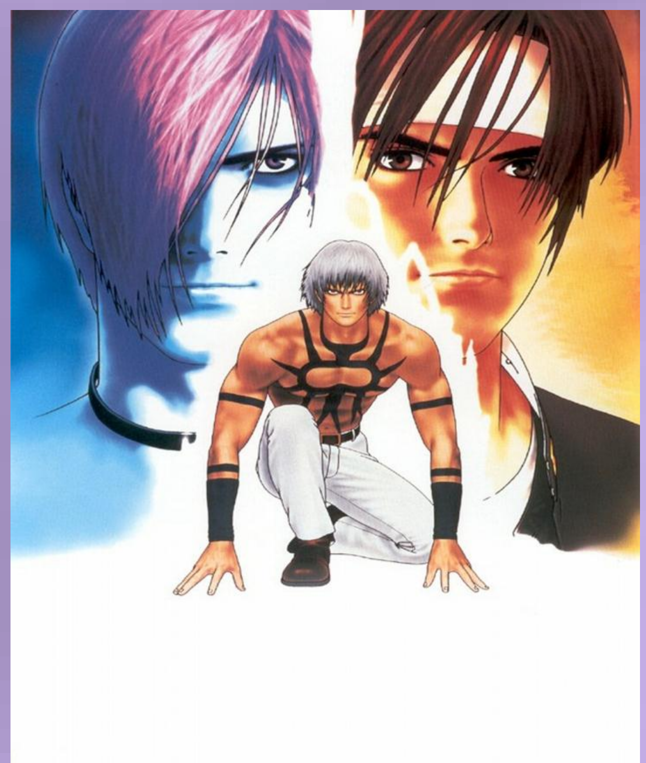
Al igual que pasó con el número anterior, se nos ocurrió la idea de poner algunas portadas para que, entre todos, elegir cual os gustaría ver en este número. Sin embargo, hubo una enorme diversidad de opiniones, de manera que decidimos complicar la cosa un poco más, añadiendo otras cuatro portadas para ver si alguna se alzaba como favorita.



Las cuatro primeras portadas eran del ilustrador más conocido de la famosa saga de lucha, Shinkiro.

Las más votadas fueron las dos que están a la izquierda, que fueron las que llegaron a “la final de votaciones” junto con la portada que fue seleccionada finalmente.





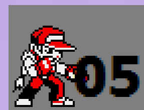


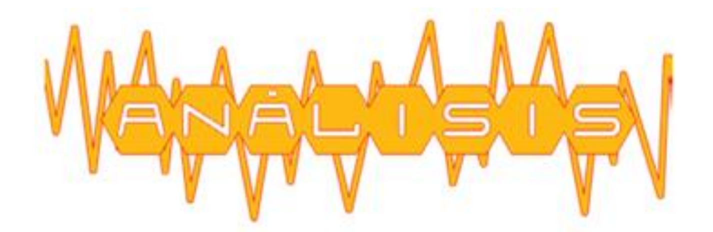
Las portadas de que veis en esta página (junto con la portada definitiva de la revista) fueron seleccionadas para ofrecer una alternativa a las de la página anterior, mostrando ilustraciones más recientes y con dibujantes distintos.

En este caso sí que podemos decir que la portada definitiva tuvo mucha ventaja sobre todas las demás, motivo por el cual fue seleccionada sin demasiadas dudas.











WARIO LAND

SUPER MARIO LAND 3

1 Jugador – Plataformas – Nintendo 1994

No son muchos los antagonistas de los numerosos spin-offs de Mario que han saltado a la fama. Desde Wart, pasando por Tatanga, Birdo o Waluigi entre otros, pueden sentirse afortunados si aparecen en un discreto segundo plano como personajes jugables de sus juegos deportivos, cuando no directamente caen en el más absoluto ostracismo. Si existe una excepción a esa regla ese es Wario, jefe final del título de Game Boy *Super Mario Land 2: Six Golden Coins*. Esta parodia del propio fontanero agradó a los fans, hasta tal punto de que tan sólo dos años después (hacia 1994) los chicos de Nintendo decidieron hacer una secuela directa, pero **con el propio Wario como protagonista**. Así fue como nació *Wario Land: Super Mario Land 3* (es significativo cómo éste se ve reducido al estatus de subtítulo).

Como secuela que es, el argumento debe guardar algún tipo de relación con su predecesor, y, de hecho, lo hace. Como recordaréis, Wario había sido derrotado y expulsado del Castillo de Mario, quedando sus planes de obtener castillo propio totalmente frustrados. Sin embargo, no tardó mucho en maquinar nuevos planes para lograr tan ansiada meta. La oportunidad se le presentó cuando le llegó la noticia de que la estatua gigante de Peach, hecha de oro macizo, había sido robada por los Piratas del Azúcar Moreno, comandados por la Capitana Syrup, quien se convertiría en su principal némesis en las primeras entregas de la saga. Por tanto, debía hacerse con esa estatua antes de que Mario la recuperara. El precio de la estatua más los tesoros que saquease a los piratas bastarían para construirse un castillo más grande que el de su archienemigo y hacer que éste se muera de envidia. Con este sencillo y materialista argumento, hacía su entrada triunfal un Wario cargado de carisma y personalidad, que pronto demostraría que había llegado para quedarse.



Gráficos

La tendencia ascendente de la calidad gráfica atestiguada en *Super Mario Land 2* tiene su continuación en la entrega protagonizada por su álter ego, hasta el punto de que, sin ser tan abismal como fue este primero con respecto a su antecesor, es bastante notoria. Todos los elementos que aparecen en el juego (enemigos, objetos, fondos…) están representados a una escala todavía mayor y dotados de un grado de detalle superior. También es digno de reseña el diseño artístico de los escenarios y mapeado recuerda al estilo seguido de los juegos de Mario. Los mundos son muy originales y variados, con áreas de temática culinaria que le otorga un aspecto muy pintoresco.



Pantalla de título



Pero sin lugar a dudas, su rasgo característico reside en su expresividad. Frente al aspecto hierático que presentaba Mario, vemos a un personaje más expresivo, que realiza más gestos y manifestaciones anímicas en determinadas acciones, todo un logro teniendo en cuenta de que halamos de un juego de Game Boy. A pesar de la mala baba que manifiesta en todo momento el personaje, da la sensación de que, a diferencia del fontanero, nos encontramos ante un protagonista de carne y hueso dotado de emociones propias.



Volando con el casco reactor

Sonido

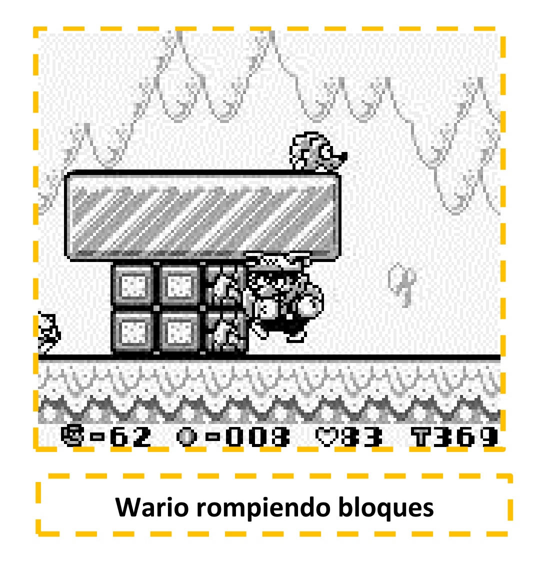
El estilo de los temas musicales es distinto al de los del fontanero. Tienen un ritmo más pausado y parsimonioso, y reflejan el carácter antiheroico, cómico y fanfarrón del personaje. Son asimismo variados y originales, con un número total de temas es bastante notable, y al contrario que en Six Golden Coins, no todos son versiones del tema principal, correspondiendo a éstos una fracción importante aunque no claramente dominante. Los temas acompañan perfectamente a la acción, convirtiendo su banda sonora en una de las que se deben tener en cuenta en la portátil de Nintendo. Los efectos sonoros son igual o más variados que los de Six Golden Coins.

Jugabilidad

Como sucesor (y hasta cierto punto continuador) de la saga Mario Land, el gameplay conserva ciertos elementos que recuerdan a las aventuras del fontanero. Encontraremos bloques, monedas, estrellas de invencibilidad y enemigos sobre los que saltar, que te darán un punto de corazón (homologables al medidor de los enemigos liquidados en el *Super Mario Land 2*). También nos encontramos con el cronómetro del tiempo límite y el contador de monedas, cuyo papel crece espectacularmente junto con la avaricia de su protagonista. Además, es posible guardar la partida a mitad de cada nivel (eso sí, esta vez pagando una moneda de diez oros) y poder jugar en tres archivos diferentes. En cuanto a los ítems, son el Ajo (el equivalente al Super Champiñón de Mario), diversos cascos que nos dan habilidades (el de Toro para aumentar su fuerza física, el Reactor para volar por un breve espacio de tiempo y el de Dragón para poder lanzar llamas), y estrellas de invencibilidad, que aparecerán en contada ocasiones y además aumentarán nuestra velocidad. Cuando Wario es herido se trasforma en Wario pequeño, y si ya está en ese estado, pierde una vida.

Pero ahí terminan las similitudes. En todo lo demás *Wario Land* tiene un estilo propio muy marcado. En los controles se advierte que Wario es menos ágil que el fontanero, por lo que las carreras se terminaron. Si se está acostumbrado a las cabriolas de Super Mario o de otras sagas, algunos tramos de plataformas pueden hacerse algo más problemáticos, pesados y poco fluidos. A cambio es capaz de embestir bloques y enemigos para hacerlos añicos utilizando su potente golpe corporal mostrando así una notable fuerza física. También pueden lanzarse a otro enemigo para acabar con dos a la vez, o en ocasiones, estrellarlos contra la pared. La interacción con los enemigos es más realista, pues ya no basta el mero contacto físico para que Wario salga herido, sino que debe ser alcanzado por sus armas o partes letales.

En definitiva, se trata de una completa reorientación del sistema de juego, hasta el punto de ser antagónico al de su archienemigo (movimientos pesados y poderosos frente a los veloces y ligeros del fontanero) al que es necesario habituarse. Pero pronto se revela como un estilo plenamente funcional, que nos proporcionará horas de diversión.



Wario rompiendo bloques



Wario pequeño en acción



Pelea contra el jefe

Duración

La Isla Kitchen se compone de 7 mundos y 40 niveles. Uno de esos mundos (Tierra del Sorbete) es secreto, así como algunos niveles sueltos. Pero su considerable duración no solo se debe a la mayor cantidad de niveles, sino a que éstos albergan tesoros ocultos, por lo que será necesario volver a jugar varias veces hasta encontrarlos todos. Su estilo es lineal, por lo que deberán seguirse por un orden determinado, hasta verse las caras con el jefe final, regresando a un estilo más tradicional de los juegos de plataformas.

Además, su potencial de rejugabilidad es bastante elevado debido a un elemento fundamental en el juego: las monedas. Aquí son un fin en sí mismo, pues deben acumularse en la mayor cantidad posible durante el juego para lograr obtener el castillo más grande al final del juego. Estas se pueden obtener directamente, liquidando enemigos u obteniendo tesoros. Cada uno de ellos tiene un valor determinado que se canjeará por monedas a la hora de lograr el ansiado castillo. Esto hará que existan diferentes variantes en el final del juego (a más monedas, mejor castillo), incentivándonos a completarlo una y otra vez.



Probando suerte en un Bonus

Conclusión

Wario debutaba como protagonista en un juego que reinventa los títulos de plataformas, con un estilo único de control y de desarrollo que sentó las bases de los futuros títulos de la saga, ya que se harían recurrentes aspectos tales como los golpes corporales, el acopio de monedas o las distintas formas de noquear a los enemigos. Se trata además del punto de partida de la saga "Land" más longeva, que pasó por prácticamente todas las consolas portátiles y la Wii. Asimismo, su creciente popularidad incentivaría la creación de otras series protagonizadas por este personaje, como los divertidos *Wario Ware*. Estamos ante un título clave para los aficionados al género de plataformas y de los clásicos en general.



Wario agarrando a un enemigo



ANÁLISIS



CARMAGEDDON

1 Jugador – Carreras – Aqua Pacific LTD 2000

Carmageddon fue un polémico juego de PC en el que competíamos en violentas carreras donde lo importante no siempre era llegar el primero, ya que también podíamos ganar si destruíamos a los demás coches o atropellábamos a todos los inocentes peatones. Con esa combinación no es raro que ganase fama y causase polémica rápidamente.

Tras el éxito de su segunda parte *Carpocalypse Now*, esta saga iba a dar el salto a las principales consolas del momento. Debido al revuelo que generó su anuncio, todas esas versiones para consola fueron censuradas y se cambiaron los inocentes peatones por zombis (o dinosaurios). En esta ocasión voy a analizar una de las versiones más olvidadas de este juego, la de Game Boy Color.



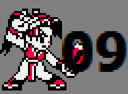


Pantalla de título

Gráficos

Tras ver una prometedora pantalla de título con Max Damage y su cara de loco, y elegir el idioma (incluyendo un español bastante mejorable) saltamos los menús y vemos que el juego tiene una vista aérea al estilo *Micromachines*, es bastante lógico que el juego no se vea desde la clásica vista trasera como las otras versiones, aunque de primeras es un poco chocante. Los vehículos están bastante bien hechos y hay bastante variedad, sin embargo cuando vamos jugando nos damos cuenta de que no tienen animaciones para dar sensación de que se están moviendo (no se mueven las ruedas) y eso afea mucho el juego, sobretodo cuando manejamos vehículos grandes. Los peatones zombi tienen un tamaño muy pequeño, si están en la carretera los veremos con facilidad, pero como estén por zonas de montaña prácticamente no los distinguiremos del escenario, como curiosidad decir que al parecer hay una versión en la que en lugar de zombis aparecen robots como peatones (censura por encima de la censura). Los escenarios son bastante sencillos, hay unos cuantos tipos diferentes (desierto, ciudad, montaña…) y aunque no están mal hechos, tampoco es que llamen mucho la atención, aunque hay algunos bastante curiosos.

Los diferentes ítems (turbos, latas de aceite, bombas…), puntos de control (checkpoints) y otros objetos que vemos en carretera son de color rojo (los podían haber puesto de diferentes colores para



diferenciarlos) y la flecha que nos guía de un punto de control a otro, también es del mismo color, aunque el problema de la flecha no es que sea roja, si no que en muchos escenarios podemos ver que los árboles, edificios y otros elementos tapan la flecha, de manera que no podremos ver sus indicaciones a no ser que nos alejemos de estos, este fallo es bastante molesto, no se da en todos los escenarios, pero molesta mucho cuando pasa.

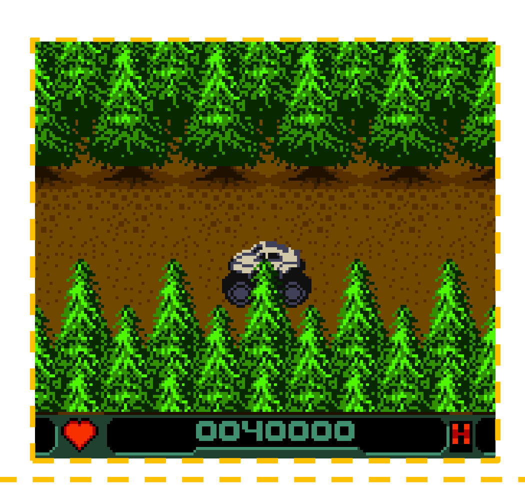


Restos de zombie en la carretera

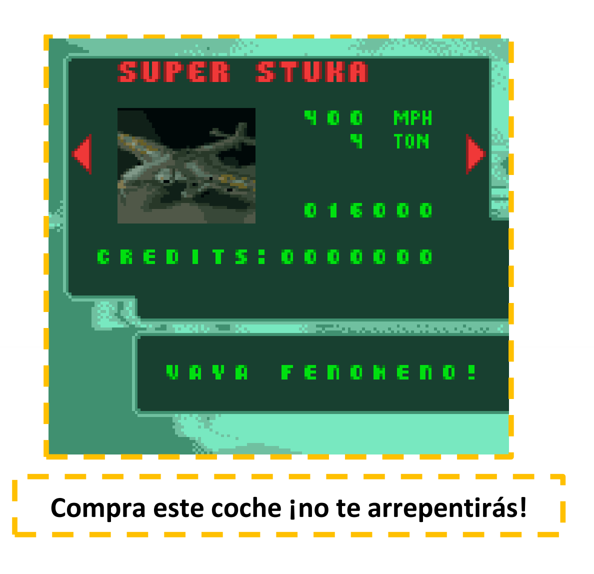
Sonido

Los sonidos del juego son muy básicos, el ruido del motor del coche, las colisiones, al conseguir algún ítem, nada sobresale demasiado y da la sensación que no tenían muchas ganas de esforzarse, ya que se echan en falta algunos efectos, por ejemplo cuando atropellamos a un peatón no se escucha ningún ruido, cuando se destruye algún coche tampoco.

La música no es mala, pero es tremendamente repetitiva, diría que solo hay un par de temas para todo el juego con lo cual acabas bastante harto.



Los árboles tapan la flecha que nos guía



Compra este coche ¡no te arrepentirás!

Jugabilidad

Carmageddon tiene un botón de acelerar, uno de freno (manteniéndolo presionado iremos marcha atrás), si presionamos los dos botones a la vez el coche saltará o usará el ítem que tenga señalado en la parte de abajo (podremos cambiar de ítem con SELECT).

Para ganar las carreras tendremos que pasar por unos puntos de control que están repartidos por el juego, de manera que no será una carrera constante, a veces llegaremos a un callejón sin salida, pasaremos por al lado del punto de control y nos tocara volver sobre nuestros pasos para buscar el siguiente. Para saber dónde están esos puntos de control hay que seguir la flecha que se ve en la parte superior derecha de la pantalla, como suele pasar en todos los juegos en los que nos guía una flecha, esta lo hará de manera directa, esto significa que nos indicará donde está el punto de control, pero nada nos asegura que podamos ir directamente y en muchas ocasiones seguiremos la flecha hasta dar con una parte por la que no podemos pasar y tendremos que dar la vuelta hasta encontrar la manera de acceder a ese camino.

Al igual que en otros juegos de la saga, también se puede ganar acabando con todos los otros corredores o atropellando a todos los zombis, y también habrá algunas misiones en las que solo podremos ganar de una de esas maneras, o directamente tendremos que destruir algunos objetos concretos antes de que se acabe el tiempo.

El diseño de los escenarios es bastante básico y los vehículos no tendrán demasiados problemas para ir por cualquier sitio (incluyendo el agua, donde solo irán algo más lentos) y completar la carrera sin demasiados problemas, sin embargo hay algunos circuitos que son realmente complejos pues tienen varias plantas diferentes, y accederemos desde una planta a otra sin ningún aviso (salvo un pantallazo negro) cosa que nos desorientará mucho (además la flecha no diferencia entre plantas así que siempre nos guiará al mismo sitio y tendemos que adivinar en que planta está el punto de control). Esos escenarios son pocos, pero son realmente molestos.

Los controles no son malos, responden bien casi siempre, se nota la diferencia entre los diferentes vehículos tanto en velocidad, como en agarre, aceleración y capacidad de soportar los golpes.
El uso de los objetos es bastante complicado, ya que cuando tengamos a los otros vehículos cerca no tendremos mucho tiempo para reaccionar, porque en la mayoría de situaciones estos vendrán contra nosotros a toda velocidad y tendemos que ser muy hábiles para poder atacarles.



Resultados de la carrera

Duración

El juego tiene divididas las carreras en 8 grupos, cada grupo tiene 3 carreras iniciales y una final (que a veces son pruebas contrarreloj en lugar de carreras). Así que tenemos más de 30 circuitos para poder hacer el loco, lo cual está muy bien. Sin embargo muchas carreras tienen unos circuitos prácticamente idénticos, cambiando solo la ubicación de los puntos de control. Conforme ganemos carreras obtendremos dinero que podremos usar para comprar otros vehículos. En total hay casi una veintena de coches diferentes, algunos muy lentos, otros muy manejables, otros muy veloces, aunque hay una gran variedad, enseguida nos daremos cuenta que algunos de ellos son demasiado lentos y que otros van bastante mejor, el vehículo que más sobresale es el Super Stuka (un avión reconvertido a coche) es muy veloz y aguanta bastante bien los golpes enemigos, es cierto que se descontrola con facilidad pero tiene más ventajas que inconvenientes.

La dificultad del juego no es excesivamente alta, de hecho hay carreras que las podremos pasar a la primera sin demasiados problemas, aunque hay otras que pueden ser bastante más difíciles (las que tienen escenarios complejos, o las que son pruebas contrarreloj, por ejemplo). Para poder completar el juego, tendremos la opción de Password disponible desde el menú de inicio.



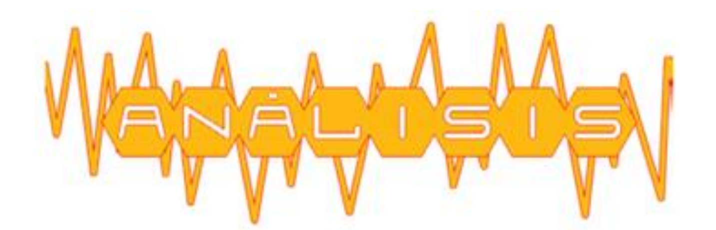
Los otros coches irán contra tí

Conclusión

Como se puede ver *Carmageddon* de Game Boy Color tiene bastantes puntos en contra, es cierto que tiene muchos vehículos y escenarios, pero en general es un juego bastante pobre. Si hubiesen mejorado algunos apartados (como el sonoro) y corregido algunos fallos concretos sería un juego interesante, pero en general es un juego del montón, puede ser divertido a ratos, pero no sobresale demasiado.







DEMON'S CREST



1 Jugador – Plataformas/Aventura – Capcom 1994

Todo aquel que haya jugado a los *Ghost and Goblins* recordará a una molesta gárgola roja que, pese a ser un enemigo común del juego, nos podía amargar la vida si bajábamos la guardia mínimamente. Esa gárgola, conocida como Red Arremer o Firebrand tuvo tanta popularidad que Capcom le dedicó una trilogía de juegos.

El primero de ellos fue *Gargoyle's Quest* en la veterana Game Boy, el segundo *Gargoyle's Quest* en los últimos años de la NES y el tercero *Demons Crest* en Super Nintendo, todos ellos pertenecientes al género de las plataformas, pero con bastantes dosis de aventura y elementos propios de RPGs.

En esta ocasión voy a hablar sobre el tercer juego de la saga, aparecido para la 16 bits de Nintendo. Un juego que pasó desapercibido en su época, pero que cada vez tiene más reconocimiento gracias a los retro jugadores actuales y a las diferentes páginas de internet dedicadas a estos videojuegos.



Pantalla de título

La historia del juego comienza cuando unos emblemas mágicos (las Demon's Crest) caen del cielo en el Reino de los demonios.



Todos ansían conseguirlas para obtener los poderes que ellas dan a su poseedor, por lo que estalla una guerra civil en ese mundo.

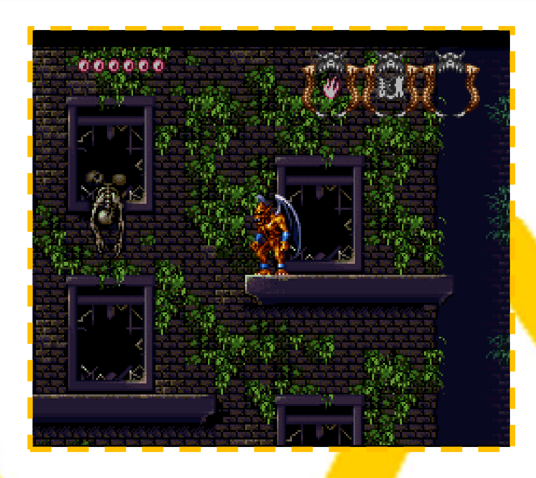
En medio de ese caos, Firebrand consigue casi todas las Demon's Crest y para conseguir la última se enfrenta a un poderoso dragón.

Tras el combate, el maltrecho Firebrand vuela hacia un lugar seguro cuando es atacado por otro demonio, Phalanx, que le roba las Demon's Crest y lo deja caer malherido frente al dragón recientemente abatido, que parece recobrar la vida. Ahora Firebrand, herido y desprovisto de los poderes que había obtenido por los emblemas, quiere recuperar lo que es suyo y darle su merecido a Phalanx, aunque antes de hacer eso deberá volver a enfrentarse al dragón, ahora en su forma de dragón zombi.

Gráficos

El apartado gráfico de *Demons Crest* está muy trabajado, es uno de esos juegos en los que se nota que se han esforzado hasta en los mínimos detalles. El estilo artístico de los escenarios es muy detallado y tiene un fuerte toque siniestro, siendo más similar a lo visto en los *Castlevania* que a la saga *Ghost and Goblins.*

La variedad de escenarios es bastante grande, teniendo en cuenta que de una sola fase podemos ver varios de ellos sin ningún parecido entre sí, según el camino que tomemos al avanzar por el nivel.



Detallados y siniestros escenarios

Entre fase y fase, veremos el mapa del juego en el clásico modo 7 de Super Nintendo, donde nos podremos mover libremente volando con Firebrand, como suele pasar en estos casos el mapa se ve muy bien hasta que descendemos al nivel, momento en el que el zoom es demasiado grande y se aprecia que todo el mapa es plano.

El sprite de Firebrand en todas sus transformaciones es muy bueno (me encantan la gárgola acuática y la voladora) sin embargo considero más destacable el diseño de los enemigos. Algunos de ellos son similares a lo visto en los *Ghost and Goblins* o en los anteriores *Gargoyle's Quest*, pero con un diseño más realista, otros son nuevos y encajan perfectamente con la atmosfera siniestra del juego del juego (mención especial a los enemigos sin piernas que se arrastran por el suelo para atraparnos).

Aunque los verdaderos protagonistas son enemigos finales, no solo por ser grandes y tener diseños extraños, sino porque también son bastante numerosos (aunque algunos de ellos se repiten).

Por último, mencionar que el juego tiene un alto número de ilustraciones, desde la genial pantalla de título, hasta la introducción donde nos explican la historia o los diferentes finales que posee el juego, todo tiene un aspecto genial.

Sonido

Demons Crest tiene una banda sonora muy detallada y bastante siniestra. Creo que es una de las mejores bandas sonoras que ha hecho Capcom para Super Nintendo (quizás la mejor) aunque es cierto que no es tan variada como la de otros juegos, tiene una calidad innegable.

Los efectos de sonido son buenos, puede que algunos sobresalgan o sean curiosos (como el sonido de cuando disparamos a un enemigo cubierto por armadura, o cuando lanzamos el disparo especial que nos permite engancharnos en paredes con pinchos) pero en general, no tienen tanta calidad como la música.

Jugabilidad

El control del juego es bastante simple al comienzo, con el botón Y disparamos bolas de fuego, con el B saltamos, si presionamos B durante el salto mantendremos el vuelo (y podremos movernos a esa altura de manera horizontal) y con el botón A, Firebrand dará un cabezazo hacia el fondo del escenario (ideal para abrir puertas o romper estatuas y ventanas para obtener dinero). A esto hay que añadir que Firebrand puede engancharse en las paredes tras saltar hacia ellas.

Conforme avanzamos en el juego iremos obteniendo ítems que aumentaran nuestra vida y nuevos disparos que nos ayudaran en momentos clave del juego (uno se puede usar de plataforma, otro nos ayudará a trepar por muros, otro rompe la armadura de los enemigos...). También encontraremos pociones y pergaminos vacíos que tendremos que rellenar en las tiendas que hay repartidas por el juego, estos ítems se usarán con el botón X una vez los hayamos seleccionado en el menú de pausa. Además de esto, también encontraremos talismanes que nos ayudaran a encontrar más dinero, más vida, la habilidad de poder disparar dos veces seguidas o soportar más golpes.

Todo esto es un añadido a la verdadera gracia del juego, que son las transformaciones de Firebrand en diferentes gárgolas al usar las Demons Crest que vayamos obteniendo.



Comprando hechizos



Gárgola de piedra contra un jefe

La **Earth Crest** nos transformará en la gárgola de piedra, que no puede volar, y tiene un disparo con menos alcance (pero más poderoso) que el de Firebrand. Con el botón A activaremos su habilidad especial que es hacer una carga de hombro, con este movimiento podremos romper y apartar elementos del escenario para abrir nuevos caminos y encontrar ítems ocultos.

La **Air Crest** nos transformará en una gárgola similar a un pájaro, con un disparo que puede cortar algunos elementos del escenario y sin la habilidad de engancharse en las paredes como las otras gárgolas. Con el botón A podremos volar de manera vertical.

La **Water Crest** nos transformará en una gárgola acuática que no puede volar ni de engancharse en las paredes, pero tiene la habilidad de nadar y su disparo es más fuerte dentro del agua, pudiendo romper algunos bloques y abrir nuevos caminos.

La **Time Crest** nos convertirá en una gárgola legendaria, similar a Firebrand pero mucho más resistente y fuerte, ya que tendremos el doble de vida.

Por último tenemos la **Heaven Crest** que nos transformará en una gárgola que tiene todas las habilidades de las gárgolas anteriores, esta gárgola es muy poderosa y deja a las demás obsoletas, sin embargo solo la obtendremos al final del juego.

Así pues, pese al sencillo control del juego hay una gran posibilidad de acciones, pero no son difíciles de hacer ni perjudican la jugabilidad, aunque hay que admitir que a veces se hace pesado tener que pausar el juego para cambiar de gárgola, disparo o de ítem (los fans de Megaman estarán acostumbrados a esto).

El control es estable en todo momento, y lo único que puede molestar son algunas ralentizaciones en situaciones concretas.

Duración

El juego consta de 6 fases y el castillo de Phalanx. Cada fase (salvo la primera y el Castillo de Phalanx) tiene varios caminos disponibles para completarla llegando a partes totalmente nuevas del nivel y a un enemigo final distinto, de manera que en realidad se podrían considerar dos fases cada una.

Para poder optar por los caminos alternativos tendremos que conseguir algunas de las Demons Crest o disparos especiales de Firebrand que nos darán las habilidades necesarias para optar por el camino alternativo.



Gárgola aérea evitando enemigos



Inventario de Firebrand

Inicialmente solo están disponibles las 4 primeras fases, si las completamos aparecerá el castillo de Phalanx, en caso de ir a luchar contra él contemplaremos el final malo y pensaremos que el juego es escandalosamente corto. Sin embargo si en lugar de ir a luchar contra Phalanx completamos las fases por sus caminos alternativos desbloquearemos los niveles que faltan.

Además de las diferentes fases, en el mapa podremos encontrar algunas tiendas y tres zonas de minijuegos (una de ellas oculta) donde podremos intentar conseguir premios.

El verdadero reto del juego es encontrar todos los ítems, los talismanes, las opciones, los pergaminos y los aumentos de vida hay escondidos por el juego. Algunos están ocultos en los escenarios y otros nos los dan los enemigos finales al derrotarlos.



Gárgola acuática en su elemento

El juego posee cuatro finales distintos, que dependen en gran medida de los ítems que hayamos obtenido en el momento de enfrentarnos a Phalanx.

En caso de tener todo lo posible, tras derrotarlo veremos el final bueno y tras los créditos nos darán un Password para poder volver a jugar, si lo hacemos veremos que hay un nuevo enemigo esperándonos y en caso de derrotarlo veremos el último final del juego.

La dificultad del juego es bastante aceptable, puede que haya partes difíciles, pero si hemos encontrado los objetos que aumentan nuestra vida y llevamos pociones nos facilitaran mucho las cosas, además podremos continuar la partida usando Passwords.

Los enfrentamientos con los jefes son bastante duros, algunos de ellos pueden ser muy difíciles incluso teniendo las mejoras. El enfrentamiento final con Phalanx cambia de dificultad según lo avanzados que estemos en el juego, así pues, cuando queramos ver el final bueno, nos tocará una batalla de las difíciles.

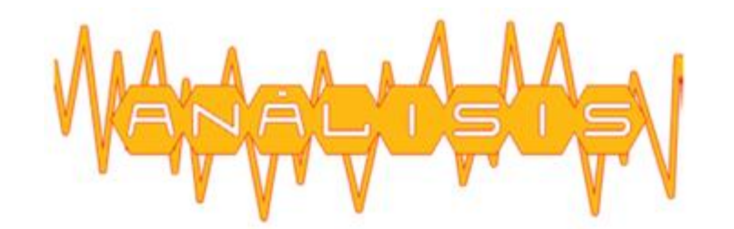


Gárgola legendaria en el último nivel

Conclusión

Demons Crest es un juego de una calidad excelente, está muy trabajado en todos los sentidos y creo que encantará a los jugadores que disfruten de los juegos de plataformas con toques de aventura, así como a los fans de sagas “de terror” como *Castlevania* y similares.







GODZILLA DOMINATION

1/4 Jugadores – Lucha – Wayforward Technologies 2002

Godzilla, uno de los monstruos más grandes, poderosos y con más películas en su haber, ha saltado varias veces de la gran pantalla a nuestras consolas. Como suele pasar, algunos de los juegos de este saurio radiactivo se quedaron solo en Japón, aunque algunos pocos (como el que voy a comentar) llegaron a nuestros países.

La historia de este juego es que un meteorito se está acercando a la tierra y por algún motivo eso ha enloquecido a todos los monstruos salvo a uno (el que vosotros elijáis). Con nuestro monstruo tendremos que derrotar a los demás en batallas de uno contra uno, dos contra uno, dos contra dos, tres contra uno y todos contra todos hasta llegar al meteorito, donde nos esperará el enemigo final y responsable de todo.

Gráficos

Godzilla Domination tiene ese estilo gráfico que hemos visto tanto recuerda a los videojuegos de los 90: Sprites grandes, llamativos y de contorno definido, en fondos coloridos repletos de pequeños detalles.

Así pues, el estilo gráfico del juego es bastante bueno, los personajes tienen suficientes animaciones y son totalmente distintos entre ellos. Los escenarios están muy detallados con pequeñas casas, grandes edificios, trenes y algunos pequeños enemigos que nos atacarán, siendo todo eso destruible (de manera que podemos dejar el escenario totalmente desolado si nos lo planteamos). Además intentan ofrecer variedad con paisajes totalmente distintos (montañas, ciudades, zonas heladas y en el espacio exterior) lo malo es que hay muy pocos y se repiten.



Las ilustraciones que aparecen en el juego en diversos momentos (antes del combate, cuando la reportera va contando la historia o al completar el juego) tienen una gran calidad y muestran a los monstruos en todo su esplendor.

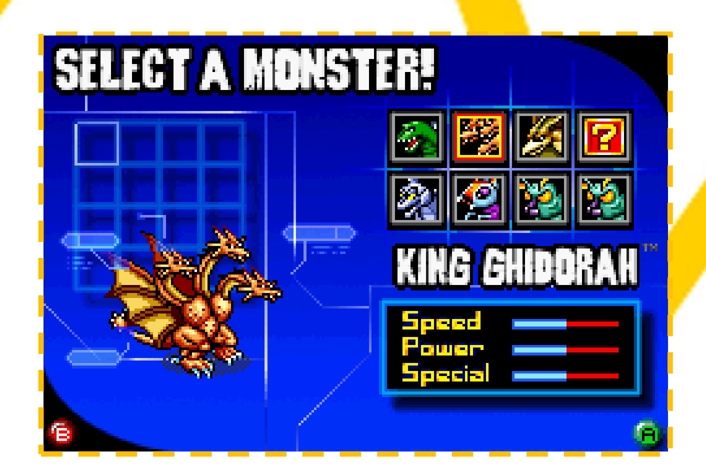
Como curiosidad me gustaría comentar que hay diferencias entre las versiones que llegaron a occidente y la japonesa. La primera es el cambio de colores en algunos personajes (Godzilla es gris en la versión japonesa y en las otras versiones es verde), la segunda es el cambio en los diseños de algunos personajes (Mecha Godzilla es la versión de los años 90 en las versiones occidentales y en la japonesa es la versión del año 2002) y la tercera es que también han modificado las ilustraciones, no solo en el color (como el caso de Godzilla y Mothra) o en el personaje representado (Mechagodzilla) si no también añadiendo pequeños detalles absurdos que apenas se aprecian (por ejemplo, redibujar la boca de Mothra para que en una versión este abierta y en otra este cerrada).



Imagen de la versión japonesa

Sonido

Los rugidos de los monstruos suenan muy bien (pero no son exactamente los mismos que recuerdo de las películas) las músicas son animadas e incitan a combatir (pero tampoco provienen de las películas de Godzilla). Así que en ese sentido el apartado sonoro es bueno pero se pudo mejorar bastante, al menos para hacer un homenaje a los seguidores del monstruo. Los sonidos del juego son bastante buenos, quizás algo típicos, pero representan bien los golpes y las explosiones.



Podemos elegir entre 6 monstruos

Jugabilidad

Moveremos a nuestro monstruo con la cruceta libremente por el escenario, con el botón L nos cubriremos de los ataques enemigos, con el R saltaremos, con los botones A y B atacaremos y en caso de mantenerlos presionados unos segundos haremos un ataque especial distinto según el que hayamos apretado. Además de esto, los monstruos pueden hacer más cosas como atacar en el aire, o agarrar y lanzar edificios a sus enemigos.

Conforme vayamos golpeando a los enemigos (o destruyendo edificios) se irá llenando nuestra barra roja (que se encuentra bajo la barra de vida) con la cual podremos hacer los ataques especiales más potentes para intentar arrasar a nuestros enemigos, cada monstruo posee 3 de ellos. Estos ataques no son difíciles de ejecutar ya que generalmente consisten en apretar un par de botones a la vez, que varían según el monstruo que controlemos y el ataque que queramos hacer.

El juego consta de 6 monstruos, cada uno de ellos tiene unos atributos distintos para adaptarse a cada tipo de jugador (velocidad, fuerza y poder especial), pero la jugabilidad es bastante sencilla en términos generales, siendo más parecida a la de un Beat em up que a la de un juego de lucha.

Para darle un poco de variedad, algunos escenarios influyen en la jugabilidad haciendo que los monstruos salten más alto (baja gravedad) o se resbalen al moverse (escenarios helados).
Durante las batallas también veremos aparecer algunos ítems, que nos pueden perjudicar o beneficiar. Los buenos nos aumentaran la barra de vida, la barra del especial y la velocidad, los malos nos ralentizarán, nos invertirán los controles o nos desactivaran momentáneamente los ataques.

Los controles son bastante fiables, aunque hay que tener en cuenta que algunos monstruos no suelen ser excesivamente rápidos al ejecutar muchos de los golpes, supongo que para dar la sensación de que son enormes y pesados.





¡Todos contra todos!



Duración

El modo principal no es demasiado largo, combatiremos contra algunos monstruos en diferentes tipos de partidas (solos contra otro monstruo, por equipos, todos contra nosotros o todos contra todos) hasta llegar al enemigo final, donde nos espera una batalla bastante diferente, pues es gigantesco y prácticamente no se mueve de donde está.

En este modo también podremos hacer algunas fases de bonus donde tendremos que intentar eliminar naves extraterrestres o aviones del ejército sin que nos golpeen para obtener puntos extra.

La dificultad en la que viene el juego no es muy alta, pero afortunadamente se puede subir. La versión japonesa del juego incluye un par de modos extra para un jugador: El Survival (aguantar con una sola barra de vida) y el modo Rage (donde la barra roja se rellena rápidamente).



Godzilla usando su aliento atómico

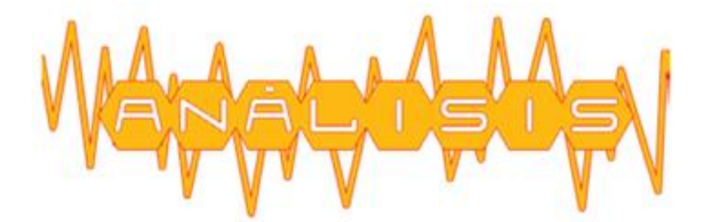
Además del modo principal, el juego dispone de un modo para partidas rápidas (pudiendo elegir monstruo, número de jugadores y escenario) y también incluye modo multijugador para hasta 4 jugadores, ya sea con un solo cartucho o cada jugador con su propio juego.

Si bien es cierto que al ser un juego de lucha no es muy largo, y solo tiene 6 personajes, me parece un juego bastante entretenido, ideal para echar partidas cortas. En caso de poder jugar con amigos, la duración aumenta bastante, pues es lo más divertido en esta clase de juegos.

Conclusión

Godzilla Domination es un juego sencillo pero divertido, es como una versión actualizada y mejorada del clásico *King of The Monsters* de SNK. Así que se lo recomiendo a los que les gustan esa clase de juegos en los que además de pegarle una paliza al rival, puedes ir destruyendo el escenario por puro placer.

Skullo





DEAD OR ALIVE

1/2 Jugadores – Lucha – Team Ninja 1997

En el número 11 de esta revista vimos como Tecmo recurrió a un joven programador con muchas ideas llamado Tomonobu Itagaki, quien con su proyecto *Dead or Alive* logró en parte sacar de la miseria a esa gran empresa. El éxito de este arcade de lucha que, como bien sabemos, usó la placa de Sega conocida como “Model 2” obligó al Team Ninja (el equipo de Itagaki) a portear este juego a la consola más exitosa de Sega en Japón, la Sega Saturn. Como resultado rápidamente un año más tarde del nacimiento de la saga *Dead or Alive* vio la luz en la consola de 32 bits de Sega el 9 de Octubre de 1997, el juego solamente salió en Japón, nunca se publicó en Europa ni mucho menos en EEUU por el fracaso que resultó ser Sega Saturn frente a Nintendo 64 y PlayStation en dicho país.

Es inevitable no repetir algunas de las características que ya dije en el análisis de la versión arcade, como sabrán *Dead or Alive* es un juego que visualmente fue muy avanzado para su época con una jugabilidad realista de lujo que tomó prestado varias características de *Virtua Fighter 2* (juego que usó la misma placa arcade), veamos si este port para Sega Saturn cumple.



Las llaves siguen siendo importantes



Gráficos:

Es normal que entre Retro Gamers los gráficos sean algo secundario, a veces hasta se exagera y es algo terciario, pero cuando salió *Dead or Alive* si fueron importantes, recordemos que el juego original se presentó con gráficos “High Definition”, y pese a que nada tiene que ver con el HD que conocemos hoy en día, en su tiempo cumplieron a la perfección ya que *Dead or Alive* era un juego que destacaba principalmente por lo visual.

En esta versión de Saturn a pesar de que claramente hay menos poderío gráfico nos encontramos con una excelente conversión, los personajes a pesar de presentar menos detalles y más “dientes de sierra” de lo normal no es algo que molesta del todo, no se llega al extremo de que los luchadores parezcan unos bloques al estilo *Minecraft* (no olviden que lo redondo tiene mucha importancia en este juego), tienen excelentes animaciones se mueven muy fluidos, en resumen, el juego no ha envejecido tan mal a pesar de que ha pasado el tiempo.

En cuanto a los fondos si sufren un cambio importante, ya nada de fondos dinámicos en 3D como en el arcade, ahora se vuelven imágenes en 2D que lamentablemente pierden algunos detalles importantes de los escenarios originales, pero de todos modos cumplen muy bien, más que la gran mayoría de los juegos de la consola. Tenemos gráficos muy coloridos en todo sentido, las iluminaciones y las sombras están muy bien, cada escenario destaca por sus tipos de colores.

Es más que sabido que si se hace una comparación con el arcade, esta versión pierde por mucho, pero hay que saber valorar lo que la Sega Saturn puede dar, y si de eso se trata este es uno de los mejores juegos gráficamente dentro del catálogo, probablemente el mejor en su género.
Los que le dan mucha importancias a todos los "movimientos corporales" de las luchadoras que no se preocupen porque en esta versión esto no falta, no me extrañaría que el Team Ninja haya tomado como principal prioridad esta característica para hacerla lo más fiel posible al arcade.



Los fondos ahora son imágenes en 2D

Sonido:

No puedo decir mucho que no se haya dicho en el análisis de la versión de Sega Model 2. Si hacemos un poco de memoria, este apartado no es precisamente uno de los puntos fuertes del juego, y no porque sea de mala calidad sino más bien porque no destaca, la música es buena pero no memorable (salvo la música de la batalla final contra el jefe). Si nos fijamos en los efectos de sonido, nos encontraremos con algo similar a lo que ya oímos en el arcade, en cuanto a las voces suenan un poco distorsionadas, se nota un poco más calidad en el juego original pero de todas formas no es algo que tampoco importe tanto, salvo los gritos de Jann Lee que son únicos, bien al nivel de cualquier chino que figure en un juego de lucha. De todos modos lo genial es que podemos usar el CD como audio y escuchar todas las músicas del juego.



Los gráficos siguen siendo estupendos

Jugabilidad:

Un juego que roza la perfección en este apartado, bien al estilo de *Virtua Fighter 2* (sin esos saltos con la gravedad de la luna) y con sus agregados. La principal diferencia es que en este juego en vez de usar uno de los botones como bloqueo, lo usamos para realizar llaves a través de algunas combinaciones y en el caso de querer defendernos sirven como "contrallaves". Para defendernos tenemos que pulsar hacia atrás como en la mayoría de los juegos, pero hay que estar atentos para defenderse, no todo es tan automático como por ejemplo en *Street Fighter 2*, recordemos que este juego destaca por ser realista a la hora del combate.
Prácticamente no hay diferencias en la jugabilidad con respecto a la versión arcade, el juego se adapta muy bien a los dos joysticks clásicos de Sega Saturn, hasta parece que el D-Pad hubiera sido pensado para dicho juego. La dificultad se siente un poco más baja con respecto al Arcade aunque también la podemos modificar, de todos modos no deja de ser todo un reto para cualquier jugador.
Lo genial que agrega esta versión es que cada vez que pasamos el modo arcade con un personaje desbloqueamos un nuevo traje para este, los hombres tienen en total 6, las mujeres tienen más trajes aunque varía la cantidad. Además cuando completamos el modo arcade con todos los personajes podemos desbloquear a Raidou, el jefe del juego.

Pero no todo se limita a personajes desbloqueables, como todo videojuego de pelea en consola además del modo arcade, hay en total 6 modos de juegos distintos que son: Modo Arcade, entrenamiento, Time Attack, "V.S. ", Survival, y "Kumite" en donde puedes luchar con un personaje un determinado número de peleas que van desde 30 a 100!
El menú opciones permite configurar lo básico como la dificultad, la vida (como en *Virtua Fighter 2*), los controles, y el movimiento de pechos…

Duración:

Teniendo en cuenta que es juego de pelea la duración de este puede ser infinita, destrabar los trajes de los luchadores y cada contenido extra nos lleva su tiempo, sumando también todos los modos de juego que mencione en párrafos anteriores. También cumpliendo determinadas condiciones tenemos opciones extras ("Easter Eggs"), lo que le da algo más de vida al juego, dejando como conclusión de que el Team Ninja y Tecmo nos han obsequiado más que suficiente a los propietarios de Sega Saturn.

En resumen, digamos que Tecmo dio a todos un incentivo muy bueno para seguir jugando el juego una y otra vez, pues hay trajes alternativos, capacidad de ajustar el tamaño del campo de combate , se puede cambiar la voz del locutor, apagar las zonas de daño (las que cuando caes bolas por los aires) etc…
Como curiosidad, en el modo entrenamiento luchamos contra lo que parece ser la, hasta entonces misteriosa, Ayane.

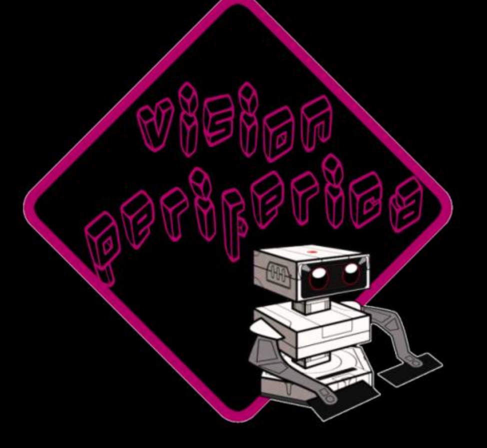
Conclusión:

Pese a sus pequeños defectos y a su clara inferioridad con respecto a la versión de Sega Model 2, *Dead or Alive* es un juego que todo poseedor de Sega Saturn debe tener, es sin dudas el mejor juego de lucha 3D de la consola (incluso más que el aclamado *Virtua Fighter 2*). Los gráficos son increíbles, la música es buena, y es diversión asegurada, los contenidos extras ayudan mucho a darle más vida al juego, lo más criticable de todo es que no salió en Japón, pero por suerte hoy en día existen métodos para poder jugarlo en tu Sega Saturn Europea o Americana, así que si te lo encuentras no lo dudes ni dos segundos, desde ya que se trata de un "Must-have" de la consola.



Edición Limitada de Sega Saturn

NesBeer



GAME BOY CAMERA

La *Game Boy Camera* es uno de los periféricos más sorprendentes que recuerdo, pues no creo que a nadie se le hubiese ocurrido jamás usar la antigua Game Boy como cámara de fotos hasta que apareció este producto en 1998.



Aunque es cierto que no fue un éxito rotundo (supongo que a causa del alto precio inicial), poco a poco se fue ganando una pequeña fama principalmente por las creativas (y estúpidas) cosas que se podían hacer con ella y que se podrían imprimir si disponíamos de la *Game Boy Printer* (de la cual ya hablaré en otro número).

En resumidas cuentas, la *Game Boy Camera* nos dejaba echar fotos, editarlas, compartirlas, hacer animaciones con ellas, jugar a minijuegos protagonizados por nosotros (o mejor dicho, por nuestra cara), desbloquear fotos y juegos ocultos y un sinfín de opciones más. Obviamente, todo ello contando con las limitaciones de Game Boy, de manera que hacíamos fotos en 4 colores y con una resolución de 128x112 píxeles.



Menú principal



Uno de los curiosos menús



Introducción de la GB Camera

Desde siempre he considerado los menús de la *Game Boy Camera* extremadamente extraños y confusos, esto se debe a que hay un gran número de opciones y cosas por hacer y están divididas en diferentes menus que aparecen al seleccionar opciones visibles o al presionar botones determinados. Debido a esto explicaré brevemente las cosas que ofrece la Game Boy Camera a través de los menús.

En el menú principal podremos ver las siguientes opciones: Shoot, View y Play si accedemos a ellas veremos lo siguiente:
Dentro de la opción **Shoot**:

Shoot: Echar una foto

Items: Básicamente es un temporizador con varias opciones disponibles para que la cámara haga las fotos automáticamente en el lapso de tiempo que hayamos escogido.

Magic: Encontraremos varios efectos que modifican las fotos que queramos echar, tales como que la lente haga un efecto espejo entre ambas partes de la foto (**Lenses**) poder echar fotos a trozos para crear una (**Montage**) o hacer fotos que conformen una más grande a lo largo o a lo alto (**Panorama**). La última opción (**Game Face**) nos permite elegir y modificar las fotos que usaremos en los minijuegos.



Check: Aquí podremos mirar las fotos de nuestro álbum y modificarlas.

Run: Esta opción no tiene utilidad alguna, si la seleccionamos nos saldrá una foto rara aleatoriamente.

Dentro de la opción **View** encontraremos lo siguiente:
Album: En esta opción podremos admirar el álbum de fotos completo, incluyendo las fotos que vienen por defecto y las que desbloqueamos al ir usando la cámara.

Show: Dentro de esta opción nos encontramos con varias más. **Slideshow** (ver todas las fotos en un video), **Animation** (elegir una canción y ver la animación que hayamos hecho) y **Hotspot** (mirar las fotos y tocar los botones que hayamos puesto en ellas para que hagan sonidos y suenen melodías)

Dentro de la opción **Play** nos encontraremos con un juego de naves espaciales (**Space Fever II**), si no tocamos nada, el juego continuará, pero si disparamos a los ítems que aparecen al principio pasaremos a jugar al juego musical (**DJ**) donde podremos hacer nuestras propias melodías, el de reflejos (**Ball**) donde tendremos que evitar que las pelotas toquen el suelo y el machacabotones (**Run! Run! Run!)** que consiste en una carrera contra un pájaro y un topo, siendo este el único juego que no está disponible desde el principio y que tendremos que desbloquear jugando a *Space Fever II*.



Esto pasa por elegir la opción RUN



Space Fever II en todo su esplendor



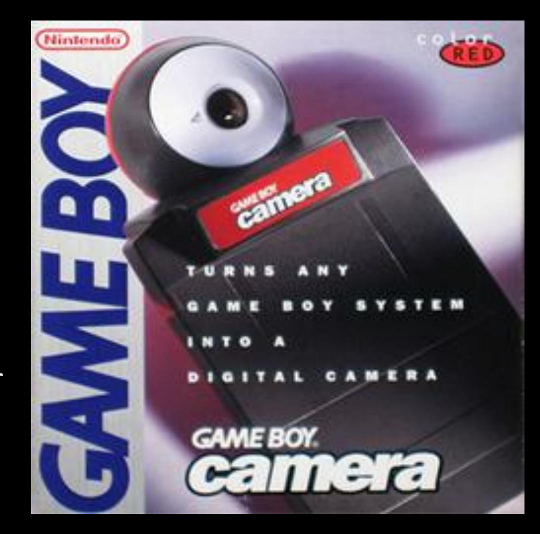
Usando la GB Camera en el Super Game Boy

Si en lugar de elegir una de esas tres opciones en el menú principal presionamos SELECT veremos unas cuantas opciones más:

Link: Básicamente sirve para conectarse con otra *Game Boy Camera* para pasarse fotos o para imprimir conectándonos con la *Game Boy Printer*.

Special: Aquí podremos añadir los *Hotspots* (botones) en las fotos, para que cuando las veamos desde el menú *Animation*, se activen sonidos o músicas.

Compose: Nos da dos opciones para combinar fotos, una es **Split** (mezclarlas a trozos) y la otra **Fusion** (mezclarlas de manera general)



Doodle: Aquí podremos editar las fotos dibujando encima de ellas y poniendo algunas de las muchas pegatinas que trae la cámara, que no solo son partes del cuerpo (ojos, narices, bocas) y efectos graciosos, sino que también incluyen personajes de Nintendo.

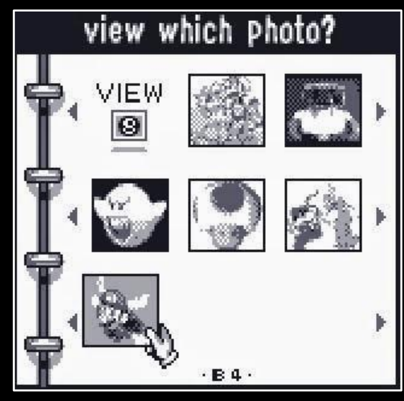
Edit: Nos da dos opciones, la primera es **Album**, para poder borrar y editar fotos y la segunda es **Animation** que es la que tendremos que usar cuando queramos hacer una película con nuestras fotos. Pese a las limitaciones de la cámara se pueden hacer películas en Stop motion bastante curiosas.

Y el último menú aparece cuando presionamos START en la pantalla del menú principal:
Username: Nuestro nombre, fecha de nacimiento y número de identificación de la cámara.

Hi-Score: Los records que tengamos en los minijuegos.

Record: Aquí vemos el número de fotos que hemos hecho, borrado, transferido, recibido e imprimido.

Credits: Veremos un raro video con los créditos de la Game Boy Camera, al quitar este video aparecerán las fotos de un tipo bailando que va multiplicándose por la pantalla, en su día se dijo que este personaje era Shigeru Miyamoto, aunque creo que esto nunca ha sido confirmado.



Mirando las fotos del álbum



Dancing Man multiplicándose



Otro de los menús

Curiosidades varias sobre la GB Camera:

Hay algunas diferencias entre la *Game Boy Camera* japonesa (llamada *Pocket Camera*) y la occidental. Por ejemplo el Mario de la introducción es ligeramente distinto y hay diferencias en las pegatinas que podemos pegar en las fotos, en los menús e incluso en las caras raras que salen cuando le damos a la opción *Run*.

Algunas de las pegatinas que podíamos poner en las fotos eran pokemons, lo curioso de esto es que la *Game Boy Camera* se puso en venta en occidente antes que *Pokemon Rojo y Azul*, de manera que para muchos, fue la primera vez que vimos a los personajes que unos meses más tarde se convertirían en súper ventas.

Aunque la *Game Boy Camera* se vendió de diferentes colores desde el primer día, existe una versión especial de color dorado que incluye algunas fotos y pegatinas especiales basadas en la saga *The Legend of Zelda* (especialmente en *Ocarina of Time*), obviamente es la cámara más difícil de conseguir a día de hoy.



GB Camera dorada





Pegatinas especiales de The Legend of Zelda

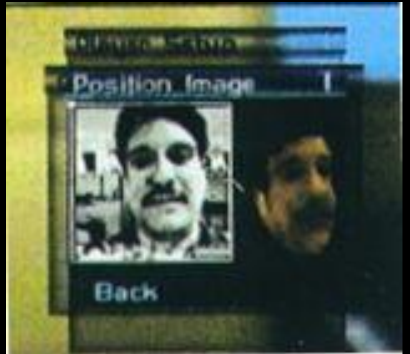
Cuando se anunció *Perfect Dark* para Nintendo 64 se dijo que se podría conectar la cámara al mando de la consola de 64 bits para poder usar los rostros de las personas que teníamos en nuestras fotos en los personajes del juego. Pese a que la idea era genial, se terminó desestimando y no se incluyó en la versión final del juego.



GB Camera en el mando de N64



Menú con opciones para la GB Camera



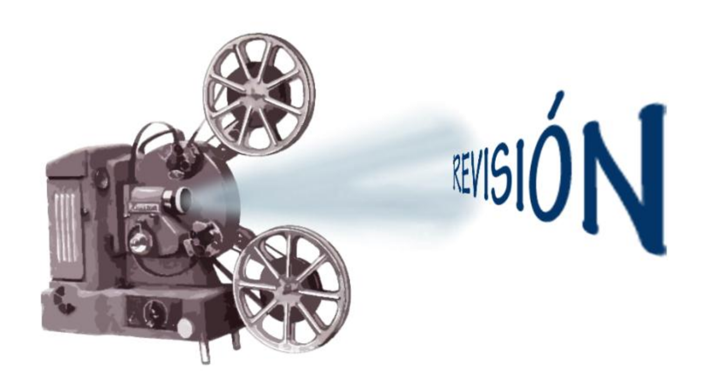
Comparación de la foto y la cara en 3D

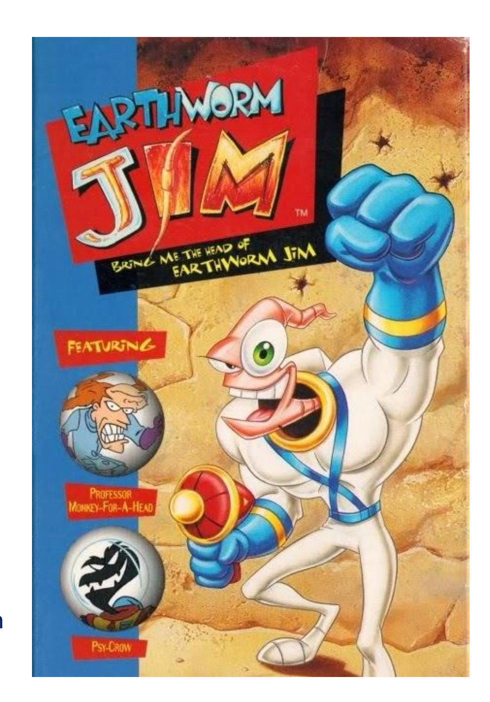
Algunos juegos hicieron referencias a la *Game Boy Camera*, como es el caso de *Banjo Tooie* (Nintendo 64) donde podemos ver a un personaje (Chris P. Bacon) que la lleva junto con la *Game Boy Color*. Podemos ver otra referencia en *Luigi's Mansion* (Gamecube), donde Luigi usa su Game Boy como cámara de fotos, aunque lamentablemente no lleva puesta la *Game Boy Camera*.



Aunque día de hoy, la Game Boy Camera se vea como un trasto inútil, obsoleto y estúpido, en su día era una agradable novedad, ya que no era común que un niño tuviese una cámara propia debido al coste que tenían y el gasto extra que había que hacer con los carretes. Además todos los extras que ofrecía este periférico eran una delicia para un niño con imaginación, en mi caso, me gustaba mucho perder el tiempo haciendo "películas" con fotos, imitando el estilo Stop Motion que tanto me había fascinado en las antiguas películas de monstruos que veía en televisión. El resultado era horrendo y cutre, pero me lo pasé tremendamente bien y eso es lo que importa.

Skullo





EARTHWORM JIM

En este número voy a comentar una serie que en su día pasó casi desapercibida para mí, pues solo vi un par de capítulos por televisión, estoy hablando de la serie Earthworm Jim (conocida en España como "Jim Lombriz" y en Latinoamérica como "El terrícola Jim").

Años más tarde, con la llegada de internet, decidí buscar la serie para ver que tal era, aunque no decidí ver la serie completa hasta hace poco, y así aprovechar para poder hacer el comentario para esta sección. Encontrar esta serie puede ser un poco complicado, aunque también podéis intentar buscarla en DVD (lamentablemente solo se vende en algunos países y desconozco si esta exclusivamente en inglés, o si han incluido subtitulos o doblajes alternativos).

Título: Earthworm Jim
País: Estados Unidos.
Duración: Menos de 30 minutos por episodio
Año: 1995
Número de episodios: 23 (repartidos en 2 temporadas)

Comentario sobre la serie (contiene Spoilers)

Es un poco difícil comentar una serie de manera general debido a que su duración es mucho mayor que la de una película, además esta serie es de esas cuyos capítulos son independientes, puedes ver cualquier capítulo y entenderlo, así que no hay una trama principal que se desarrolle lentamente. Es por eso que solo puedo explicar cómo es la serie de manera muy generalizada.

En prácticamente todos los capítulos se intenta mezclar un estilo humorístico bastante alocado con situaciones de los primeros videojuegos (que de por sí, también eran muy alocados). Por ejemplo, en el primer episodio, Jim accidentalmente hace daño a su compañero Peter Puppy, por lo cual se transforma en la versión monstruosa de si mismo y le pega una paliza a nuestro héroe (como sucedía en el videojuego). Harto de esta situación, Jim busca en una tienda de súper héroes un nuevo ayudante, dejando de lado a su fiel compañero, para luego tener que readmitirlo al comprender que pese a los contratiempos, es el mejor compañero que puede tener.



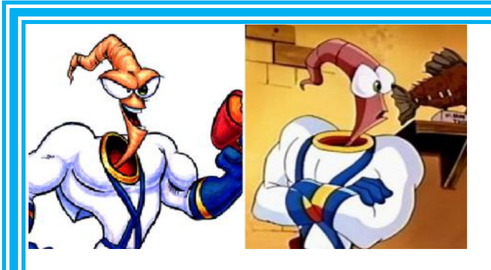
En los siguientes episodios podremos ver un mayor protagonismo de los otros compañeros de Jim (Snot y la Princesa) y la aparición de muchos de los enemigos principales del videojuego, a veces a modo de enemigo principal del episodio y en otras, como un gag en la parte inicial o en el intermedio del mismo, que no tendrán nada que ver con el desarrollo de ese capítulo.

En el episodio 5 veremos por primera vez al nuevo enemigo creado para la serie: Evil Jim. Como se puede suponer, es una versión malvada de Earthworm Jim, con habilidades y poderes similares pero con gustos opuestos.La creación de este personaje es tan estúpida como graciosa, aunque quizás no sea del todo necesaria, ya que el número de villanos en la serie es bastante alto.

En el resto de episodios veremos los diversos planes de dominación del universo por parte del pez Bob y su ayudante, Número 04, que suelen estar frustrados por el propio Jim o por las limitaciones del pequeño pez. Esto nos da la posibilidad de ver algunos escenarios del videojuego ¿recordáis los niveles bajo el agua?

En otros capítulos tendremos de enemigo a Evil The Cat y sus ratones ayudantes, el profesor Monkey-for-a-Head o la relación de odio entre las hermanas insecto, todo ello mezclado con momentos del videojuego, ya sea a modo de "ambientación" o simplemente como referencias a los diversos poderes de Jim (usar la lombriz a modo de látigo, el olvidado escudo Manta de Earthworm Jim 2, o el continuo uso de su vehículo cohete). El resto de la serie está lleno de personajes extraños que aparecen en un solo episodio, humor sencillo, visual y estúpido para intentar sacarnos alguna sonrisa y una extraña fijación por el plato escocés haggis.

Personajes principales:



Jim: Es una lombriz que consigue un traje que le otorga súper poderes y decide convertirse en un superhéroe tremendamente alocado e imprevisible.
Tanto en la serie como en el juego su aspecto y su personalidad son idénticos, así como sus armas y vehículos.

Peter Puppy: Principal compañero de Jim en sus aventuras. Peter es un pequeño y frágil perro que se convierte en una bestia extremadamente fuerte e incontrolable cuando le hacen daño, se enfada o se asusta. La principal diferencia entre el Peter Puppy del juego y el de la serie es su color y que en la serie lleva ropa, por lo demás, es idéntico.

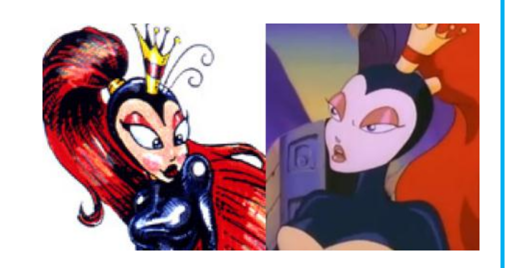






Snot: Snot es una especie de mucosidad o ser pegajoso que suele estar escondido en la espalda del traje de Jim. En la serie se le trata como a una mascota, mientras que en el juego era usado como si fuese una parte más del traje, a modo de paracaídas o de cuerda para engancharse a partes "mocosas" del escenario. Sin embargo el diseño del personaje no se ha modificado.

Princess What's-Her-Name: Este personaje es el principal interés amoroso de Jim. Su aspecto físico se considera horrible y deforme en su planeta natal, así que mientras su hermana reinaba, ella tuvo que convertirse en guerrera para poder vengarse de tal humillación.
En el videojuego, este personaje suele ser el que hay que rescatar, por lo tanto su participación es menor, aunque su aspecto es casi idéntico.

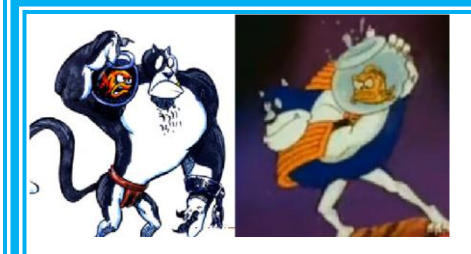




Evil Jim: Es el doble malvado de Jim, posee los mismos poderes que él pero tiene un carácter totalmente opuesto (salvo cuando no le interesa).
Este personaje fue creado para la serie de animación, pero luego fue incluido como enemigo principal en el juego *Earthworm Jim Menace 2 Galaxy* de Game Boy Color.

Psy-Crow: Es un malvado y alocado villano y la principal némesis de Jim en los videojuegos. En la serie también cumple ese papel (pese a que cede protagonismo a otros villanos). Su diseño no tiene cambios importantes entre ambas versiones.



Bob The Goldfish y Núm. 04: Bob Es un pequeño pez inteligente que quiere dominar el universo. Como no puede salir de su pecera necesita que su principal ayudante (el musculoso gato Número 4) haga todo el esfuerzo físico por él.
Esta situación también se veía los videojuegos, donde el principal problema era Número 04, ya que Bob no es que opusiera mucha resistencia.

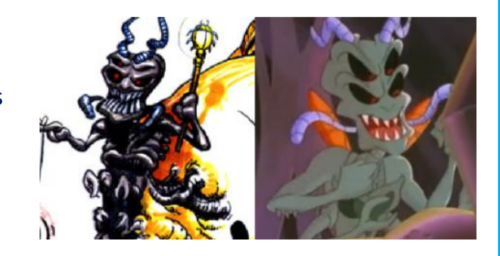




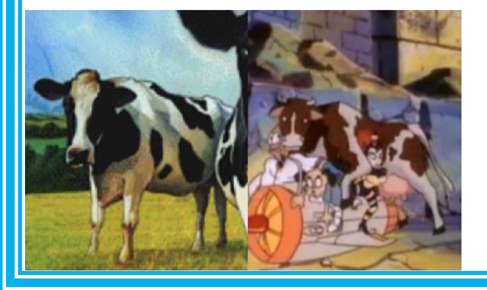
Evil the Cat: Un malvado y demoniaco gato cuyo único fin es destruir el universo, sin ningún motivo especifico, simplemente es así de malo. En la serie también tiene ese particular pasatiempo, así que la única diferencia curiosa es que en el doblaje latino le llaman "Vampigato" y en el español "El Gato Malo".



Profesor Monkey-for-a-Head: Científico loco que tiene su cráneo unido al de un mono (lo cual le provoca discusiones consigo mismo). Es el creador del traje de Jim y tratara de destruir a la lombriz como sea.
En la serie hace el mismo papel y tiene el mismo aspecto, con ligeros cambios en el color de su ropa.



Queen Pulsating, Bloated, Festering, Sweaty, Pus-filled, Malformed, Slug-For-A-Butt: Es la hermana de la Princesa What's-Her-Name y Reina de su planeta natal. Es malvada y no dudará en intentar acabar con Jim o con su deforme y horrible hermana. Una vez más, la representación de la serie es muy parecida al original, cambiando solo algunos colores con respecto a la versión del juego.



Vacas: Importantísimos animales en Earthworm Jim, bueno, quizás no tanto, pero siempre hace gracia que pongan alguna vaca cuando menos te lo esperas.
Su aparición en la serie se resume en caer sobre alguien o algo al final del episodio. Este hecho se vio representado en algunos videojuegos, como en MDK (si encontrábamos el icono de Jim) o Earthworm Jim 3D.

Conclusión:

La serie de Earthworm Jim está bastante bien, los personajes son prácticamente idénticos a los del videojuego y el estilo alocado y absurdo también se mantiene presente. Se rompe la cuarta pared constantemente, vamos que se hacen chistes directamente hacia el espectador (aparece el creador de la serie como un personaje más, se hace broma sobre la baja audiencia de la serie poco tiempo antes de que se cancelase…) hay muchas referencias a la cultura pop del momento, los temas tratados y el desarrollo de los capítulos y la animación es más o menos lo que se puede esperar de una serie infantil de mediados de los noventa.



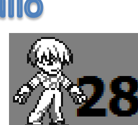
VALORACIÓN:

BUENA

Me gustaría decir que la serie desarrolla a los personajes, pero como todos habréis imaginado, no es así, y de hecho no soy capaz de verlo como algo negativo, ya que es una serie humorística y sus personajes no dejan de ser parodias de sí mismos, el desarrollo no creo que entrase en los planes de los creadores de la serie (ni de los videojuegos). Aun así, la serie nos da unos cuantos momentos interesantes, por ejemplo, se nos explica el origen de la Princesa What's-Her-Name o por qué Peter Puppy se transforma en monstruo cuando se asusta, se enfada o lo hieren.

En resumen, Earthworm Jim me parece una serie que respeta la esencia del videojuego, quizás no sobresalga mucho al lado de otras series alocadas, pero creo que está bastante bien y se la recomiendo a los fans del personaje.

Skullo




¿QUIERES QUE TU WEB,
FORO, BLOG, ETC...
SALGA ANUNCIADO EN
BONUS STAGE MAGACINE ?
PUES ENVIAMOS UN MAIL A
BONUSSM@HOTMAIL.COM
Y TE OFRECEMOS
UN ESPACIO



CONKER



Diddy Kong Racing fue uno de los muchos juegos de Rare para Nintendo 64, donde competíamos en alocadas carreras pilotando coches, hovercrafts y aviones al mismo tiempo que le tirábamos cohetes a los otros corredores.

En ese juego había bastantes personajes para elegir, el propio Diddy Kong, Banjo, un Kremlin, una ratona, una ardilla... vamos los típicos personajes simpáticos que se podían esperar.

En aquel momento, nadie podía pensar que uno de esos personajes terminaría volviéndose un alcohólico, avaricioso, agresivo y algunas "virtudes" más. Pero si, esa ardilla llamada Conker iba a sufrir un drástico cambio de personalidad en un futuro no excesivamente lejano.

Así pues, tras su paso en **Diddy Kong Racing (1997)**, alguien dentro de Rare eligió a la ardilla para que protagonizase un juego de Game Boy Color, una aventura donde tendría que recuperar a su novia, que había sido secuestrada por una bellota malvada, ese juego era **Conker: Pocket Tales (1999)** y no, no es aquí donde Conker se dio a la bebida y se dejó llevar por sus más bajos instintos, no, aquí seguía siendo una ardilla simpática e inocente de Diddy Kong Racing.




Plantilla de *Diddy Kong Racing*



Conker en *Diddy Kong Racing*



Conker Pocket Tales

Tras su primer juego en solitario, alguien dentro de Rare lo volvió a elegir para protagonizar otro juego más (a estas alturas queda claro que era el favorito de alguien importante dentro de la compañía) ese juego iba a ser **Twelve Tales: Conker 64**, en la consola de 64 bits de Nintendo, la misma que ya había recibido muchas joyas de la propia Rare.

Twelve Tails: Conker 64 continuaba con el estilo simpático y colorido de Conker Pocket Tales, quedando a nivel visual y de desarrollo como algo similar a todo lo que ya habia hecho Rare para Nintendo 64. El juego ya estaba bastante avanzado cuando alguien debió pensar ¿no estamos haciendo más de lo mismo? Ese alguien resultó ser Chris Seavor, que comentó a los dueños y fundadores de la compañía (los hermanos Stamper) si no podían hacer algo distinto, un juego con otro enfoque, más adulto, con un humor más sucio, con parodias a varias películas y así crear algo totalmente diferente al resto de juegos que ya habían hecho.





Y así es como Conker sufrió una transformación cerebral y se convirtió en la oveja negra de la familia Rare, así es como nació **Conker Bad Fur Day (2001),** un juego que se podría considerar todo lo contrario a lo que iba a ser en un principio y la verdad, es que el cambio le sentó muy bien, ya que pese a no alcanzar las ventas de otros juegos de la compañía (debido en parte, a su mala distribución, ya que la calidad del título era muy alta) obtuvo unas ventas bastante buenas y lo más importante, logró sobresalir mínimamente del resto de juegos de Rare.

Poco después, Rare pasó a manos de Microsoft, llevándose con ella todos sus proyectos para la primera consola de la compañía norteamericana, la Xbox. Si bien es cierto que luego las cosas no salieron como muchos pensaban, en su momento, habían muchos proyectos para esa consola, entre ellos Conker 2, donde se retomaría a la malhumorada y problemática ardilla en una historia continuista a la del primer juego.

En palabras del propio Chris Seavor, el juego estaba empezado (al menos en diseño e historia) sin embargo la vida de Xbox se estaba acabando, llegaba la nueva consola, Xbox 360 y como suele pasar, tocaba trasladar los proyectos más ambiciosos para la nueva máquina. Sin embargo Seavor no estaba de acuerdo con ello, no quería tener que volver a empezar de cero y la cosa se quedó ahí, Conker 2 no llegó a ver la luz.

Sin embargo se continuaba contando con Conker, aunque fuese a modo de remake, y así es como nació **Conker: Live & Uncut,** un juego que nos mostraría el Conker de Nintendo 64 pero sin ningún tipo de censura y además incluiría un modo multijugador mejorado. Lejos de las manos de Nintendo, Conker podría mostrar su peor cara y al mismo tiempo, ser importante en el juego online.



Rompiendo el logo de N64 en *Bad Fur Day*



THE GREAT MIGHTY POO



Nuevo aspecto gráfico en *Live & Reloaded*

Sin embargo, ese juego pasó a llamarse **Conker: Live and Reloaded (2005)**, quitándose el "uncut" del título. El motivo de esto es que el juego que apareció finalmente para Xbox 360, había sido censurado por encima de la versión original, incluso en detalles bastante absurdos, convirtiéndose en una versión censurada del de Nintendo 64. No se sabe muy bien cómo se llegó a esta situación, incluso se le ha preguntado varias veces a Chris Seavor y él mismo dice que no sabría decir como sucedió eso (o quizás prefiere no hacerlo) que simplemente pasó. Dejando de lado el tema de la censura, Conker se veía con un aspecto genial en este nuevo juego.

Conker Live and Reloaded fue el último juego protagonizado por esta ardilla, y tal y como está la situación en Rare dentro de Microsoft es difícil saber si veremos algún juego nuevo con este personaje, ya que la compañía americana no parece realmente interesada en las licencias de Rare, o por lo menos, se toma con muchísima calma la decisión de crear nuevos juegos con ellas.

Así pues, estaremos esperando si algún día alguien decide hacer algo con Conker, ya sea con su versión original e inocente como con su versión actualizada, malcarada y alcohólica.

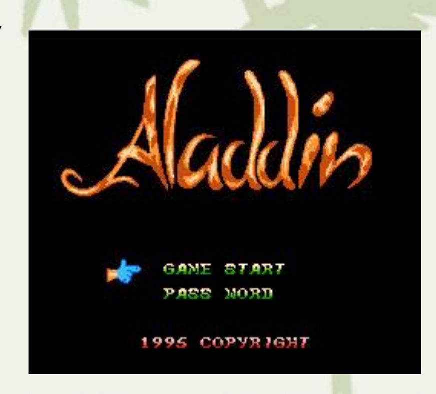
Skullo

ALADDIN (Parte 2)



Ahora sí toca hablar del juego de Aladdin para la consola de 8 bits de Nintendo que realmente vale la pena, el que nos sorprendió a varios cuando nos enteramos de que era un desarrollo 100% pirata y nos sigue sorprendiendo ya que es un juego que está al nivel de la gran mayoría de los juegos oficiales de NES/Famicom.

Aladdin (Hummer Team)



Este juego fue desarrollado por la compañía taiwanesa “Hummer Team” y publicado por otra compañía llamada “JY Company” también de Taiwan. A diferencia de los 3 juegos anteriores que vimos en el número pasado, este juego es un port del *Disney’s Aladdin* desarrollado por Capcom para la consola Super Nintendo en 1993, y por supuesto que sería injusto compararlos porque sería obvio cual es el juego que queda en total desventaja. Está versión pirata fue lanzada en el año 1995 y aprovecha muy bien todas las capacidades del hardware de 8 bits. Pese a las limitaciones es un port muy bien realizado ya que cuenta con todos los niveles del juego original incluyendo las fases bonus.

Si nos cansamos de jugar, podemos recuperar el nivel en donde nos quedamos a través de un sistema de passwords con imágenes de todos los personajes de la serie, no todos los niveles tienen un password pero aun así es una característica muy buena.
Con respecto a la jugabilidad, prácticamente no hay errores para destacar, en este caso no utilizaremos el sable como en las otras versiones basadas en el juego de Mega Drive, pero podremos lanzar manzanas que sirven para aturdir a los enemigos. Como recompensa a la falta del sable, Aladdin hará unas espectaculares



acrobacias que servirán para eliminar a los diferentes enemigos, incluso se puede rebotar en ellos para realizar saltos más altos y así llegar a lugares inaccesibles. Es increíble que en un juego pirata la jugabilidad esté tan bien pulida, pues es algo raro de ver en estos juegos. El único problema es que los programadores usaron el botón A para lanzar manzanas y el botón B para saltar. Esto es así porque en la versión original para Super Nintendo los controles también son así, pero de todos modos no deja de ser algo bastante molesto, teniéndonos acostumbrados a que nosotros en los juegos de plataformas siempre saltamos presionando el botón A.



De igual manera, existe una versión del juego en un multicart 45 in 1 en la que esto es revertido, pero este cartucho es tan raro que nosotros tomamos en cuenta como son los controles en el “cartucho original”.

En cuanto a los gráficos del juego, el equipo de Hummer Team se lleva un 10 de 10. Los personajes perdieron algunos detalles por razones más que entendibles, pero aun así conservan muy bien todos sus rasgos, de hecho parece un juego muy avanzado para ser un procesador gráfico de 8 bits por todos los detalles muy bien pulidos en los movimientos, suena algo fantasioso que todo el trabajo venga de un equipo de taiwaneses piratas. Los fondos complementan muy bien esas fantásticas animaciones, son muy coloridos, variados y también están lo más perfeccionados posibles.



Menú del 45 in 1 que incluye Aladdin



Gráficamente es muy bueno

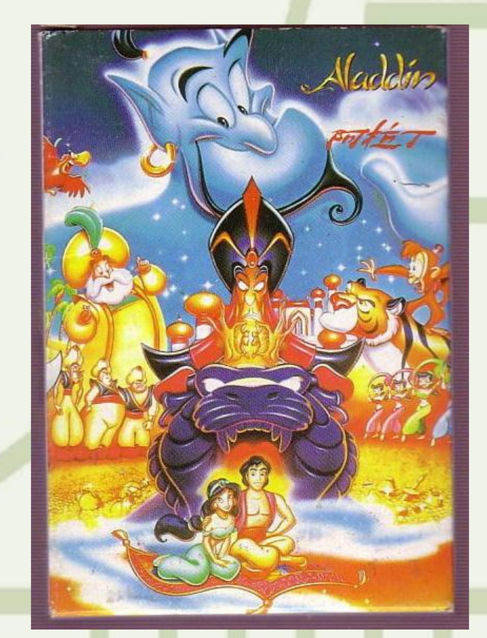


Pantalla de Password

No se emocionen tanto tampoco, porque pese a lo increíble que es todo, es un juego pirata y tiene sus defectos que se suman al tema de los botones A y B. El primero y más importante es que a diferencia de los otros juegos, este no cuenta con historia, tal vez porque ya no quedaba más espacio en la memoria del cartucho. También existen ciertos glitchs (errores), como en algunos casos que se puede caminar sobre enemigos, pero el más fácil de encontrar es en el nivel de la lava en donde la cámara se mueve hacia adelante automáticamente, si nosotros nos quedamos quietos el juego seguirá su rumbo y moriremos una vez que tiremos a Aladdin por la lava. Hay también errores gráficos que no son muy notables a menos que prestemos mucha atención. Dejando todo lo anterior el glitch más curioso de todos seguramente lo descubrió alguien que tenía mucho tiempo, lo cierto es que se puede vencer a Jaffar si morimos y este justo lanza su vara al suelo con el rayo que nos revivirá y nos hará inmunes a cualquier golpe.



Volviendo a lo bueno, los sonidos del juego y la música tampoco se quedan atrás, el resultado final es espectacular, tal vez le cueste un poco más de escuchar al que está acostumbrado al juego original de SNES, pero dentro de las melodías de 8 bits es de lo mejor que puede haber entre juegos piratas y oficiales. El tema de la música es toda una cuestión por un extraño motivo que solo puede pasar en este mundo pirata. El juego al principio fue distribuido con unas bonitas cajas similares a la de los juegos originales de Famicom que lo hacían parecer un juego 100% legitimo, pese a algunos detalles como por ejemplo la parte trasera como imágenes de la versión de SNES, de la película y del texto y el código de barras que tenía calcado directamente de la versión original de Super Famicom.



Encontrar este juego en ese estado completo es toda una aventura digna de Indiana Jones ya que es extremadamente raro y tuvo una breve distribución, la mayoría de las copias que se vendieron eran versiones hackeadas y recortadas con nombres como *Aladdin 2*, *Aladdin 3* y *Aladdin 4*, aun así no hay que perder la esperanza porque se puede encontrar el cartucho legítimo pero suelto. Y la forma más fácil de diferenciar estas versiones con la "copia legítima" es en la música, porque estas versiones hackeadas solo tienen 3 músicas en todo el juego, la del inicio, la de la fase bonus y la de la fase final, el resto del juego será sin música, solo efectos de sonido. Otro detalle que estas versiones hackeadas no tienen, es en aquellos niveles con fondos animados, como el de la lava, la arena en el calabozo de Jaffar, entre otras. En estos casos de versiones hackeadas, esos fondos animados serán sólo imágenes estáticas.

Pese a estos pormenores, esto no detuvo el fanatismo por este juego, ya que la gran mayoría de los jugadores (digamos un 80%) jugó algunas de estas versiones hackeadas que tuvieron una distribución mucho mayor sin conocimiento alguno de una versión más completa. De hecho si buscamos entre los roms este juego, lo más probable es que nos encontremos con alguna de estas versiones recortadas, pero igual se encuentra la "verdadera". La mejor forma de distinguir una copia legítima de este juego es por su número de serie en la etiqueta del cartucho que es "JY-025". Las otras versiones por lo general vienen con la misma caratula solo que con el código "JY-026" o directamente con otra carátula totalmente diferente. Pero si hasta ahora esto es una situación rara, les digo que apenas estamos comenzando.




Juego con el código JY-025

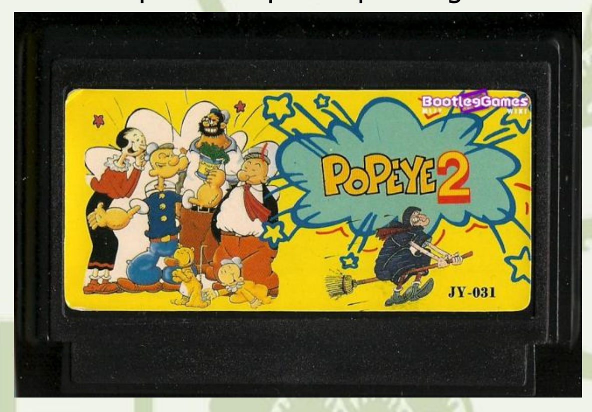


Pantalla de título de Popeye 2



Aladdin con cara de Popeye

Por alguna razón Hummer Team decidió lanzar una versión del juego alternativa usando el nombre de Popeye, llamándolo *Popeye 2 - Travels in Persia*. Esta versión es prácticamente igual a la original sólo que cambia la pantalla de título, y al cuerpo de Aladdin se le pone la cara de Popeye dejando un resultado de lo más bizarro y curioso. Este cartucho es aún mucho más raro que todos los anteriores, pero aun así es accesible para cualquiera que tenga el cartucho original de Aladdin.



Recordemos que los piratas tienen dos leyes fundamentales: Vender más y más como sea posible, y reducir costos de producción. Entonces muchos juegos usaban la misma plaqueta, teniendo en esta más de un juego, lo único que se cambiaba era el producto que se vendía sin tener la menor idea de que había plaquetas exactamente iguales para juegos diferentes. En este curioso caso de *Aladdin/Popeye II*, si uno se pone a mirar bien la plaqueta del cartucho (recordemos, sólo el original) verá dos pistas que se separan y se unen en otro lugar, esto es un selector de software por hardware llamado DIP Switch. Suele ser muy usado por los piratas para sustituir un juego por otro, a través de una pequeña modificación en las pistas que se unen al

DIP Switch, esto se suele usar más que nada en los multicarts permitiendo a los piratas incluir muchos juegos en una sola plaqueta. En el caso de Aladdin esto solo funciona cortando un puente unido a la línea de reset. Hay varios casos de multicarts *4 in 1*, que los juegos se seleccionan reseteando la consola, esto es porque el puente unido a la línea de reset fue cortado. Entonces con este cartucho si se hace eso pasaremos a tener dos juegos, *Aladdin* y *Popeye II Travels in Time*. Por supuesto que está nos es la única excepción, existen varios casos en juegos que comparten los mismos recursos pero solo tienen pequeñas modificaciones, no todas las empresas piratas aprovecharon de esta técnica para reducir costos, pero en el caso de JY Company es una particularidad de ellos que tienen varios juegos que publicaron. Esta curiosidad también llega a los emuladores, ya que en la gran mayoría de estos si emulamos el rom *Popeye II Travels in Persia*, inicialmente aparecerá el juego *Aladdin 3*, teniendo que resetear el emulador para poder jugar al juego que verdaderamente queríamos probar.

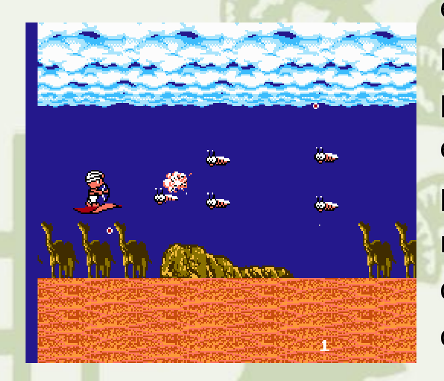
Definitivamente *Aladdin 1, 2, 3, 4* o *Popeye II* de Hummer Team es uno de los mejores juegos de origen pirata demostrando que con pocos recursos también se pueden hacer grandes trabajos, desde ya que es un juego totalmente recomendado para cualquier fan de la consola de 8 bits de Nintendo, aun siendo un port que le hace justicia al juego original de 16 bits, lo mejor es evitar comparaciones para no llevarse una pequeña decepción. Si no probaste nunca el Aladdin de SNES mejor, porque así podrás disfrutar de este juego sin una exigencia o prejuicio, imagínense para quienes no sabíamos que en realidad era un juego pirata.

Aladdin III (NTDEC)



Este juego originalmente llamado *Magic Carpet 1001* o *Arabian Nights* como se lo conoce en China fue desarrollado en el año 1991 por la empresa Taiwanesa NTDEC pero bajo el nombre de Mega Soft como hizo con la gran mayoría de sus juegos. *Magic Carpet 1001* es un shoot 'em up que no se relaciona en nada con Aladdin. El tema es que en el año 1995 aprovechando el éxito de la película de Disney fue hackeado y distribuido con el nombre de *Aladdin III* como si se tratase de la tercer parte de una supuesta trilogía, todo sea para sumar un poco más de ganancias. El juego consta de 4 niveles todos desarrollado en un entorno árabe, a excepción del cuarto nivel que se desarrolla en el espacio exterior, al final de cada nivel encontraremos un jefe.

El protagonista es un árabe tal vez con un estilo muy similar a Aladdin (por lo que en el caso de "*Aladdin 3*" lo único que tuvieron que cambiar fue solamente el título de inicio) que va montado en un alfombra mágica disparando flechas a todo enemigo que se le cruce. Solo podremos disparar una flecha a la vez, algunos enemigos aguantan más de uno de nuestros disparos y si a nosotros nos pegan una sola vez moriremos, contamos con 6 vidas. Podremos recoger power ups que mejoran el disparo, la velocidad, nada que no se haya visto en otros juegos del género. Curiosamente no hay un sistema de puntuación, tampoco hay una historia, solo cuando completamos todos los niveles, aparecerá una imagen de nuestro protagonista y el rescate a su damisela en apuros, seguido luego por una pantalla de créditos de los creadores.





Magic Carpet 1001 es conocido también por aparecer en el famoso cartucho sin licencia de NES, *Caltron 6 in 1*, uno de los más buscados por coleccionistas de todo el mundo. En 1991 fue distribuido por la misma NTDEC con el nombre de Mega Soft, en 1992 la distribución "pasó a manos" de Caltron (que no es más que un alias de NTDEC) de hecho el rom más fácil de encontrar es el que en el inicio está presente el nombre de dicha empresa; finalmente y por problemas legales con Nintendo en 1993 la compañía cambió el nombre a Asder Electronic Co. Ltd, y distribuyó este juego en un multicartucho llamado *Asder 20 in 1*. De todas maneras lo podemos llegar a encontrar con mucha suerte en algún otro multicartucho o cartucho simple con el nombre de *Aladdin 3*, pero por supuestos que estos no tienen nada que ver con la "distribución oficial".



Este juego con el nombre de *Aladdin III* resultó ser mucho más famoso ya que la producción con el nombre hackeado resultó ser mucho mayor sumando que la distribución de NTDEC fue bastante limitada.



Aquí encontraremos el Aladdin 3



Un shoot em up del montón



Pantalla de título de Aladdin III

NesBeer

ESPECIAL

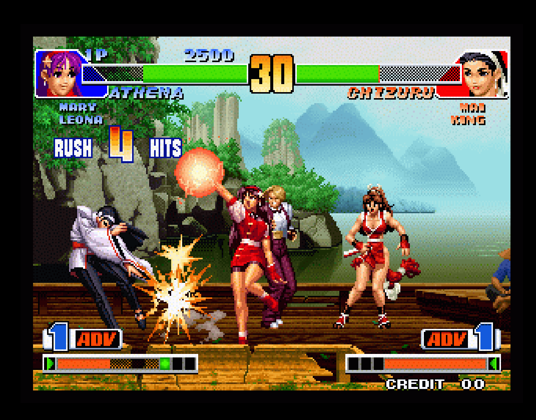




Por El Mestre



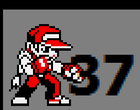




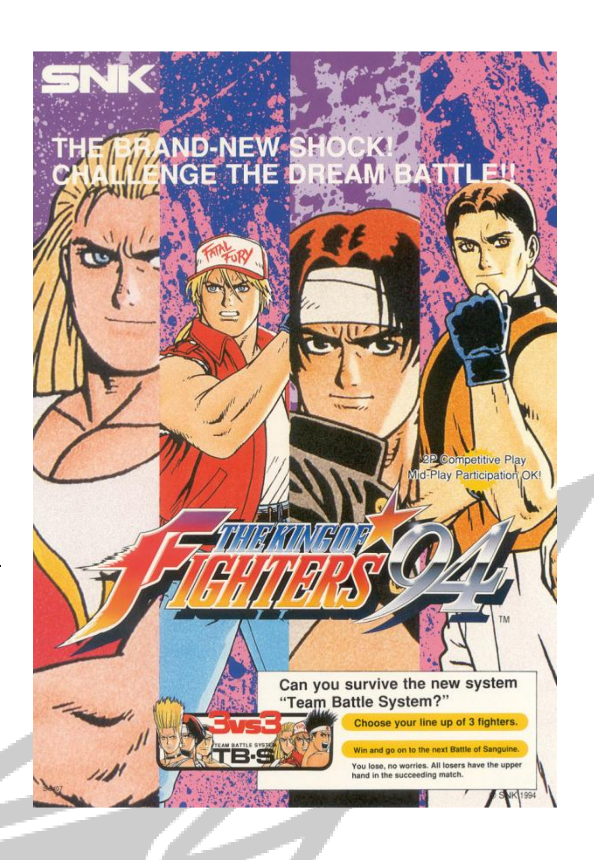








ESPECIAL KING OF FIGHTERS

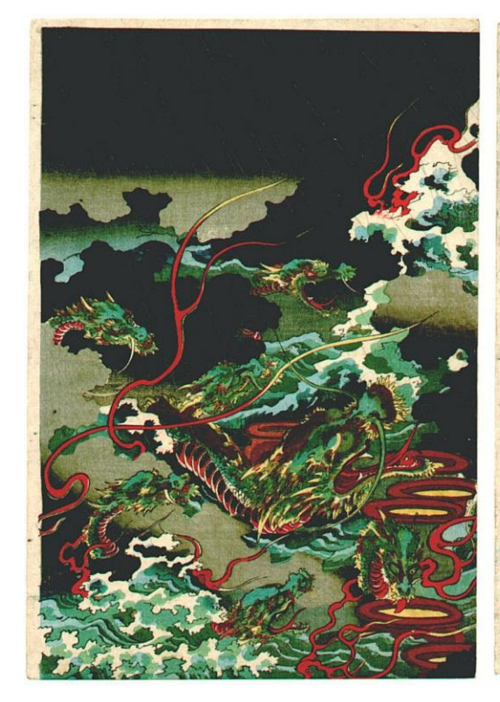


Durante la primera mitad de los años 90 los juegos de lucha estaban pegando fuerte, muchas compañías se atrevían a experimentar distintas fórmulas para sus juegos de este género. SNK era de las más importantes, ya que era de las compañías que hacía más y mejores juegos de lucha (junto con Capcom y poco más), se podría decir que eso era su especialidad, ya que en el catálogo de su consola, Neo Geo, abundaba este género.

Así que SNK decidió hacer un recopilatorio de sus personajes más famosos reunidos en un juego de lucha. Así pues veríamos a viejos conocidos de *Fatal Fury*, *Art of Fighting*, *Ikari Warriors*, *Psycho Soldiers* y nuevos personajes creados para esta nueva saga llamada *The King of Fighters*, también conocida simplemente como KOF.

La historia de esta saga se remonta a los tiempos mitológicos con la leyenda de Yamata no Orochi:

Hace mucho tiempo había un demonio llamado Yamata no Orochi (serpiente de ocho cabezas) que se alimentaba cada año de una doncella de un pueblo el cual tenía amenazado con destruir todas las tierras si no hacían los sacrificios. Susanoh, un dios desterrado por uno de los múltiples conflictos entre dioses, pasaba por el pueblo y vio a una familia sufrir por la última hija que le quedaba, Kushinada. Entonces hizo un pacto: él mataba el demonio y a cambio podría casarse con la hija. Así pues, Susanoh mató a Orochi, de su cuerpo sacó la Megatama, el espejo de Yata y la espada de Kusanagi, objetos que repartió a tres familias distintas para que lo custodiaran por dos razones: para que nadie los pudiera juntar y usar su poder y para reunirlos en caso de que se necesitara sellar a Orochi si se manifestaba en un futuro. Así que se convirtieron en los tres tesoros sagrados de Orochi.

THE KING OF FIGHTERS 94
(Arcade, Neo-Geo, Playstation 2, XBOX)



El multimillonario Rugal Bernstein se dedica a entrenar para vencer a los luchadores más fuertes del mundo, para luego disecarlos y añadirlos a su colección personal de estatuas. Basándose en lo que hizo Geese Howard, Rugal organizó un torneo y envió invitaciones a los mejores luchadores del mundo (recordemos que el primer *Fatal Fury* tenía el subtítulo "King of Fighters"). Este torneo iba a ser distinto, ya que los enfrentamientos serían entre grupos de 3 personas, uno contra uno de forma eliminatoria hasta que se eliminen los tres luchadores del equipo. El equipo ganador se enfrentaría a Rugal (sí, tres contra uno).

Este juego cuenta con estandartes como Terry, Andy y Joe de Fatal Fury, Ryo y Robert de *Art of Fighting*, Ralf y Clark de *Ikari Warriors*, Athena de *Psycho Soldiers*, y personajes inventados como el protagonista de la saga, Kyo Kusanagi. Él y su equipo consiguieron ganar el torneo y derrotar a Rugal. En el futuro se añadirán más personajes, tanto de otras sagas como inventados.



Se usa un sistema de cuatro botones, puñetazo flojo, patada floja, puñetazo fuerte y patada fuerte. Cada personaje tiene sus golpes, ataques especiales y súper especiales. Además se añaden cosas nuevas no vistas en otros juegos: los luchadores se pueden apartar un momento para esquivar los ataques del rival (movimiento comúnmente conocido como Dodge), tienen un golpe muy fuerte que derriba al enemigo y tienen una burla que sirve para quitar barra de súper al contrincante. A parte de la barra de vida, está la barra de súper, que se rellena cargando energía y cubriéndose o recibiendo los golpes del rival. Una vez la barra está llena, durante un tiempo nuestros golpes quitan más vida y se puede hacer un súper especial, aunque hace retroceder más al personaje para dificultar un poco los combos. Cuando queda poca vida, la barra parpadea en color rojo, en este momento se pueden hacer súper especiales infinitos y si encima la barra de súper está llena, el siguiente súper será más fuerte.



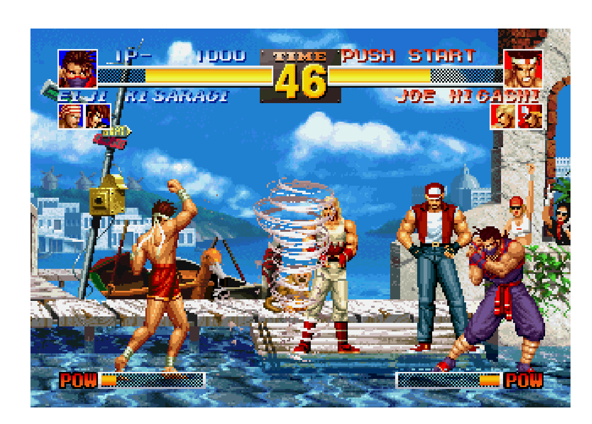
Para la época, este juego cuenta con un sistema de cancelación de golpes para hacer combos bastante versátil y fluido, por una parte está muy bien, pero tiene un pequeño problema, hacer combos muy dañinos y dejar al personaje aturdido es relativamente fácil, con lo cual hacer combos que quiten toda la vida no es demasiado difícil. El daño de los combos y el aturdimiento lo han ido ajustando en las entregas posteriores, al igual que las posibilidades de hacer ciertos combos.



La versión de Playstation 2 y XBOX que salió en el 2004 debido al décimo aniversario de KOF, tiene el nombre de *KOF 94 Rebout*, mantiene la jugabilidad e historia del original. Como mejoras, añade a Saysho de KOF 95, los sprites de los personajes tienen bastante mejor resolución y los escenarios son en 3D y tienen cameos de personajes de otras entregas posteriores. Además, KOF 94 era el único que no dejaba escoger los tres personajes que uno quisiera, había que escoger un equipo predefinido de los ocho que había, en cambio el resto de KOFs y esta versión Rebout dejaba escoger los tres personajes que uno quisiera.

THE KING OF FIGHTERS 95

(Arcade, Neo-Geo, Sega Saturn, PlayStation, Game Boy)



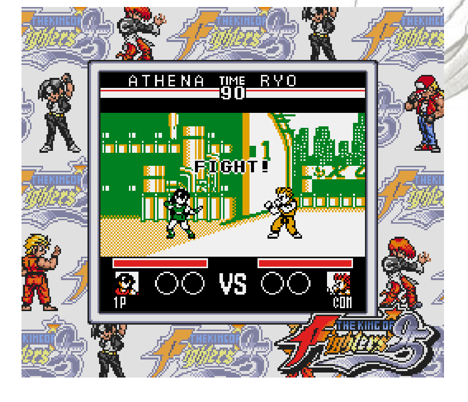
Hace 1800 años, el espíritu de Orochi consiguió manifestarse usando un cuerpo humano idóneo para él. Las tres familias que custodiaban los tesoros sagrados se reunieron, el clan Yata tenía el espejo de Yata, los Yasakani la megatama y los Kusanagi la espada de Kusanagi. Entre los tres usaron el poder de los tesoros y consiguieron sellar el espíritu de Orochi. Los tres clanes se volvieron a separar de nuevo para custodiar su tesoro y los Yata también se encargaron de proteger el sello de Orochi, además cambiaron el nombre de su clan por Kagura para mantenerse en secreto.

La familia en la cual se había manifestado Orochi no quedó limpia de su herencia, un pequeño poder latente permaneció en sus descendientes. Un tiempo después, el sello se debilitó un poco y Orochi se volvió a manifestar en un descendiente de esta familia, pero era muy débil y no podía hacer nada. Así que asesinó a la mujer del líder de los Yasakani, éstos culparon a los Kusanagi y rompieron el pacto de alianza. Orochi ofreció a los Yasakani darles un poco de poder para vengarse de los Kusanagi, entonces los dos hicieron un pacto de sangre, los Yasakani pasaron a llamarse Yagami y sus llamas pasaron de ser naranjas a ser lilas y más poderosas, pero también acortaban la vida si abusaban de ellas. Esto ayudaría a que poco a poco el sello de Orochi se fuera debilitando. Desde ese momento hasta la actualidad, los Yagami perseguían a los Kusanagi buscando venganza, mientras los descendientes de Orochi se dedicaron a crear una especie de religión que lo adoraba y a buscar seguidores con poder para ayudar a destruir el sello. En este KOF se presenta Iori Yagami, que está siempre persiguiendo a Kyo Kusanagi debido a la rivalidad de sus familias.

Años antes de KOF 94, Rugal, en busca de ser el más fuerte del mundo, descubre que el clan Orochi puede dar grandes poderes, así que investigando acaba por encontrarse con Leopold Goenitz, uno de los más poderosos seguidores de Orochi. Luchan hasta que Goenitz arranca un ojo a Rugal, pero en vista de la insistencia de éste, Goenitz accede a prestarle una parte del poder de Orochi.



En KOF 94, Rugal no consigue desarrollar por completo el poder que le han prestado y pese a quedar herido en el torneo anterior, insiste al año siguiente en montar otra vez el campeonato. El torneo es igual, por grupos de tres y el ganador se enfrentará a él. Una vez más vuelve a ganar el equipo formado por Kyo, Daimon y Benimaru, los cuales se enfrentan primero a Saysho, el padre de Kyo controlado mentalmente por Rugal, y finalmente con Rugal, el cual ha conseguido desarrollar por completo el poder de Orochi que le han prestado. Después de una dura batalla en la que estaba a punto de vencer Rugal, aparece Iori que, dejando de lado sus diferencias con Kyo, apaliza a Rugal, el cual, después de hacer explotar su base, es dado por muerto.



Este juego es muy parecido al anterior, tanto gráficamente como a nivel jugable, aunque añade nuevas técnicas a los personajes y disminuye un poco el daño y el aturdimiento de los combos, que era el problema del otro juego. La versión portátil de Game Boy es una versión simplificada en cuanto a jugabilidad, con menos personajes, aunque había un truco para jugar con Nakoruru de Samurai Shodown.

THE KING OF FIGHTERS 96
(Arcade, Neo-Geo, Sega Saturn, PlayStation, Game Boy)



Chizuru Kagura es la encargada de proteger el sello de Orochi. Como ve que en cualquier momento Goenitz puede aparecer para romperlo, organiza de nuevo el torneo de KOF para atraer a Kyo e Iori y convencerles de que le ayuden a proteger el sello. Cuando el equipo de Kyo está a punto de ganar el torneo, Goenitz se presenta destrozando todo el lugar con su poder del viento. Kyo e Iori por separado no pueden contra Goenitz, al final Chizuru les convence para que unan fuerzas, así que entre los dos consiguen vencer a Goenitz, el cual se acaba suicidando con tal de que no le saquen información. Tras estos sucesos, el sello de Orochi queda bastante debilitado.

En esta entrega los sprites de los personajes cambian totalmente y son los que cada año se irán reciclando hasta el KOF XI. Hay tanto cambios como añadidos en las técnicas de los personajes diferenciándolos de los juegos anteriores. Se cambia la forma de esquivar, en vez de apartarse en el mismo sitio hacen una voltereta (comúnmente llamada Roll). En KOF 94 y 95 se hacían saltos pequeños para desplazarse más rápido a parte de caminar, aquí se sustituye por correr. Al igual que en los dos anteriores, con la vida en rojo y la barra de súper cargada, el súper quita más vida, pero también se ve una animación distinta para que se note que es una versión potenciada del súper normal, pudiendo cambiar otras cosas como el alcance o velocidad. Se introducen cosas nuevas como un salto corto (que va bien para presionar y engañar) un salto más largo que el normal para cubrir más distancia, recuperarse en el momento justo en que se va a caer al suelo, y dos formas de salir de la presión del rival mientras te cubres sus ataques, dando una voltereta o dándole un golpe para quitárselo de encima, las dos cosas gastan la barra de súper cargada.

Una vez más sacaron una versión portátil y simplificada para Game Boy, que pese a tener menos personajes, incluía algunos que no salían en la versión original, como Mr Karate (jefe final del primer *Art of Fighting*).



THE KING OF FIGHTERS 97

(Arcade, Neo-Geo, Sega Saturn, Playstation, Neo-Geo Pocket)



El torneo de KOF se vuelve tan famoso que esta versión lo organiza la televisión. Yashiro, Shermie y Chris son seguidores de Orochi e intentarán hacer lo que no pudo acabar Goenitz. Para ello, se infiltran en el torneo de KOF robando unas invitaciones y haciéndose pasar por un equipo, de esta manera se pueden acercar a Kyo sin sospechas para poder raptar a su novia, Yuki Kushinada, la cual necesitan para sacrificarla y así romper el sello de Orochi. Consiguen raptar a Yuki, pero Kyo, su equipo y otros compañeros del torneo llegan a tiempo y consiguen derrotar a los secuestradores y salvar a Yuki. Aunque el sello no esté roto, se ha debilitado tanto, que Orochi se puede manifestar y usa el cuerpo de Chris para hacer él mismo el sacrificio. Aunque no pueda usar todo su poder, derrota a todos los que le hacen frente y una vez más Kyo e Iori tienen que unir fuerzas. Cuando parecía que la cosa iba a favor de Kyo e Iori, Orochi, aprovechando el pacto de sangre que hizo con los Yagami, controla mentalmente a Iori, el cual ataca a Kyo. Por suerte, Iori logra salir del control y mientras sujeta a Orochi, Kyo reúne todas sus fuerzas para darle el golpe definitivo y vencerlo de una vez por todas. Finalmente Chizuru lo vuelve a sellar. Aprovechando que todo había acabado, Iori retó a Kyo, el combate fue igualado y al final acabó en tablas.



En *King of Fighters 97* se introducen dos maneras de jugar:

Extra: cargando la barra de súper como en los anteriores KOF, esquivando en el mismo sitio (Dodge), dando saltos pequeños para desplazarse rápido, vamos, es un estilo pensado para los jugadores de *KOF 94* y *95*.

Advance: cargando la barra de súper atacando, esquivando dando una voltereta (Roll) y corriendo para desplazarse rápido. Además tiene el salto corto y tiene la posibilidad de liberarse de las presas si se reacciona rápido. La forma de hacer los súper cambia: se pueden cargar hasta tres barras, un súper normal gasta una barra, la versión potenciada gasta dos, pero antes hay que "petar" (coloquialmente ya se le ha quedado ese nombre) una para entrar en el mismo estado en que si hubiéramos cargado la barra como antiguamente, durante un tiempo quitaremos más vida y podremos hacer un súper potenciado gastando otra barra.

Como siempre, hay tanto cambios como añadidos en las técnicas de los personajes, aumenta el número de súper, cada personaje tiene mínimo dos y unos cuantos tres (sin contar las versiones potenciadas).



La versión de Neo-Geo Pocket se llama *KOF R-1*, igual que pasaba en Game Boy, es una versión simplificada del juego con menos personajes.



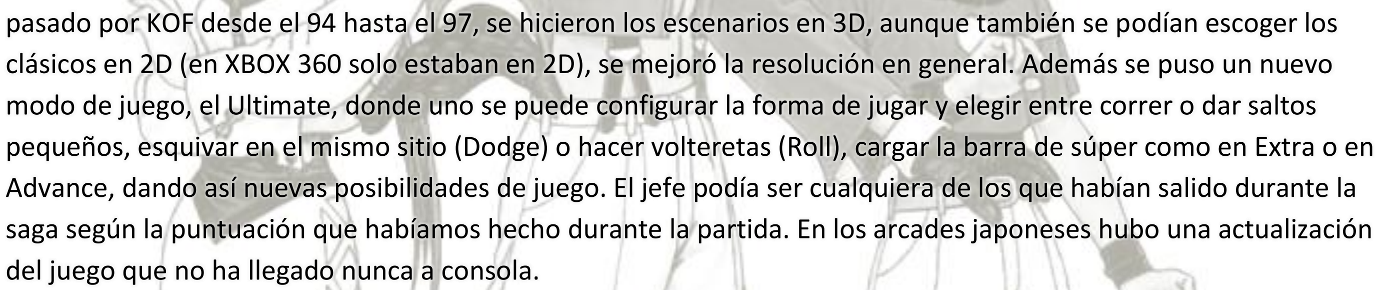
THE KING OF FIGHTERS 98

(Arcade, Neo-Geo, Dreamcast, Playstation, Playstation 2, Neo-Geo Pocket, XBOX 360)





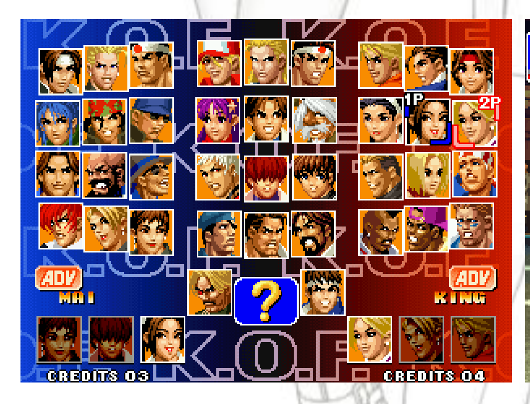
Esta entrega no tiene historia, es un recopilatorio en donde salen la mayoría de personajes que han ido apareciendo en las entregas anteriores, incluido personajes ya muertos en la historia. Es más, debido a la evolución de los personajes, algunos de ellos tienen dos versiones con técnicas distintas. Como siempre, hay algunos cambios en los personajes para ajustar el juego. Igual que en *KOF 97*, hay dos maneras de jugar, Extra y Advance, siguen siendo igual, pero al extra le han añadido el salto corto y la posibilidad de liberarse de las presas que en el anterior juego no tenía. El jefe es Omega Rugal, que representaría Rugal de *KOF 95*.

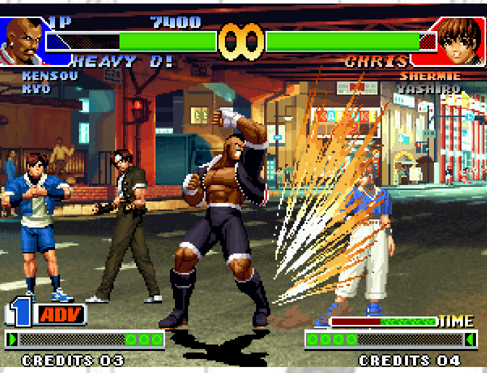


La versión de Dreamcast tiene una intro de animación y fondos mejorados. La versión de Neo-Geo Pocket se llama *KOF R-2* y al igual que la versión anterior, es una versión simplificada con menos personajes.

En el 2008 apareció una nueva versión del juego para arcade, Playstation 2 y XBOX 360 llamada *KOF 98 Ultimate Match*. Se hizo un rebalanceo del juego, se añadieron más personajes, estando así absolutamente todos los que habían pasado por KOF desde el 94 hasta el 97, se hicieron los escenarios en 3D, aunque también se podían escoger los clásicos en 2D (en XBOX 360 solo estaban en 2D), se mejoró la resolución en general. Además se puso un nuevo modo de juego, el Ultimate, donde uno se puede configurar la forma de jugar y elegir entre correr o dar saltos pequeños, esquivar en el mismo sitio (Dodge) o hacer volteretas (Roll), cargar la barra de súper como en Extra o en Advance, dando así nuevas posibilidades de juego. El jefe podía ser cualquiera de los que habían salido durante la saga según la puntuación que habíamos hecho durante la partida. En los arcades japoneses hubo una actualización del juego que no ha llegado nunca a consola.

Este juego, al ser una recopilación de los personajes de la saga de Orochi, es muy recomendable para jugar con los amigos y es considerado uno de los mejores de toda la saga.











THE KING OF FIGHTERS 99

(Arcade, Neo-Geo, Dreamcast, Playstation, GBA)



Después de sellar a Orochi, Kyo desapareció sin dejar rastro. Krizalid, un miembro de la misteriosa organización secreta NESTS, organiza un torneo de KOF, pero esta vez los equipos son de cuatro miembros. Por lo visto, NESTS es una organización que quiere dominar el mundo, para ello ha secuestrado a Kyo y con su ADN han creado clones suyos. Krizalid es un clon casi perfecto que se encarga de organizar todo para la conquista, ha enviado a K', otro clon no tan perfecto, al torneo de KOF a recoger información de los luchadores para procesarla en los clones generales de Kyo y así formar un ejército competente. El equipo de K' gana el torneo y se enfrenta a Krizalid. Hasta aquí todo va según los planes de la organización, hasta que K' decide que ya que ha llegado a donde ha llegado, solo le falta derrotar a Krizalid para tener el mando. En principio no puede, pero mientras tanto, Kyo había conseguido escapar del laboratorio, consigue llegar al lugar del combate y aun estando debilitado ayuda a K' a vencer a Krizalid. K' reta a Kyo, pero el combate acaba en empate ya que tienen que escapar del derrumbamiento de la base. El ejército encuentra los clones de Kyo y los elimina sin mucha dificultad.

El sistema de combate sufre algunos cambios: se puede cargar hasta tres barras de súper de la misma manera que se hacía en el sistema Advance, aunque todos los súper gastan una sola barra, solo que si a uno le queda poca vida y le parpadea en rojo, el súper será el potenciado. Las tres barras a la vez se pueden gastar para dos cosas, una opción es para hacer cancelaciones que en estado normal no se pueden y para hacer súper infinitos durante un tiempo limitado, y la otra opción es para que los golpes quiten más vida y tener armor (aguantar golpes sin retroceder) frente a los golpes del enemigo también durante un tiempo limitado. La animación de la voltereta hacia adelante se cambia por una especie de derrape que en principio tiene el mismo efecto. La voltereta hacia atrás se sustituye por un saltito hacia atrás seguido de un saltito hacia adelante. Lo demás se mantiene del antiguo sistema Advance.



El cuarto miembro del equipo no lucha, solo se le puede llamar para que moleste o ataque al adversario y así poder presionarle, pegarle o crear más posibilidades de combo. Esto personajes se llaman Strikers y hay que usarlos bien ya que se puede usar un número limitado de veces.
Al cambiar de saga varios personajes dejan de aparecer dejando paso a otros nuevos. La mayoría de personajes antiguos sufren cambios en sus técnicas, siendo algunos modificados radicalmente.



La versión de Dreamcast cuenta con presentación de escenarios en 3D y tiene más strikers a elegir.La versión de Game Boy Advance se llama *KOF EX Neo Blood*, aunque la historia es completamente distinta y hay que enfrentarse al final con Geese Howard. El sistema de juego es muy similar al KOF 99, aunque no lo acaba de implementar bien. Tiene menos personajes pero hay uno exclusivo.

THE KING OF FIGHTERS 2000

(Arcade, Neo-Geo, Dreamcast, Playstation2, GBA)



Mientras NESTS organiza otro torneo de KOF, envía a otro clon de Kyo, esta vez se trata de Kula, que es lo opuesto a Kyo, pues es chica y en vez de tener ataques de fuego tiene ataques de hielo, su misión es eliminar a K' y a otro agente traidor. Ese traidor resulta ser Zero, un clon de un alto cargo de NESTS, el cual se hizo pasar por un amigo de Heidern, un alto mando de los Ikari Warriors, para infiltrarse en el ejército y obtener tecnología para construir en secreto un satélite con un láser potente, todo por la ambición de destruir NESTS y planear la conquista del mundo a su manera. El torneo lo vuelve a ganar el equipo de K', pero en ese momento se presenta Kula para eliminarle. Mientras se celebra el torneo, Zero aprovecha para secuestrar a Heidern y demostrar a todo el mundo su poder activando el satélite y destruyendo una parte de South Town. Kula suspende el combate ya que NESTS le ordena detener el satélite, así que K' y su equipo van en busca de clon Zero. K' quiere demostrar que no quiere saber nada de NESTS y lavar su honor derrotando a Zero y salvando a Heidern, aunque finalmente Zero escapa para activar completamente el satélite. Kula destruye el satélite, pero a éste le da tiempo a disparar uno de sus láseres. Una amiga robot de Kula le salva la vida sacrificando la suya, haciendo que descubra el sentido de la amistad (ya que NESTS le había reprimido los sentimientos). Finalmente Clon Zero muere desangrado.

La forma de esquivar vuelven a ser la volteretas, lo demás sigue siendo igual que en el anterior KOF menos el súper potenciado, que se puede hacer en cualquier momento gastando las tres barras. En esta entrega hay una gran cantidad de Strikers, más del doble que de luchadores (incluso se añaden Strikers secretos), además hay una nueva forma de llamarlos, durante un combo se puede llamar, y éste lo lanzara por los aires, esto gasta una barra de súper a parte de una llamada, pero el combo se puede continuar convirtiéndose en un combo muy dañino. Como siempre hay cambios en las técnicas de los personajes.

La versión de GBA se llama *KOF EX 2 Howling Blood*, el sistema de juego es exactamente igual al *KOF 2000*, tiene menos personajes pero hay 5 exclusivos. La historia es completamente distinta, trata sobre un intento de resucitar a Goenitz usando a un chico compatible con el espíritu de éste. Aunque durante un rato el espíritu de Goenitz le posee, al final consiguen recuperarlo y evitar la resurrección.







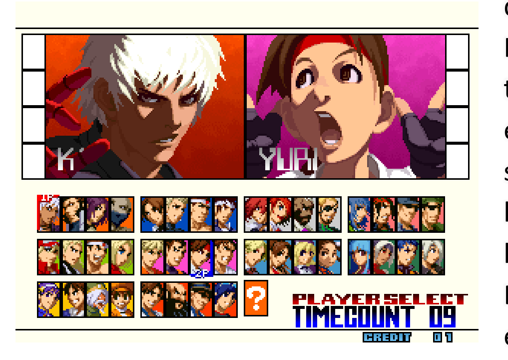




THE KING OF FIGHTERS 2001

(Arcade, Neo-Geo, Dreamcast, Playstation2)

Otro año más NESTS organiza el torneo, Kula vuelve a tener la misión de eliminar a K', estar vez va acompañada de dos nuevos agentes de la organización, uno de ellos es otro clon de Kyo, K9999, el cual se dice que es más perfecto que los demás. Al final Kula decide traicionar a NESTS y lucha contra los otros dos agentes dejando a K' que se encargue de destruir la organización. Así que el equipo de K' gana el torneo y se enfrenta a Zero original. K' lo derrota, el equipo va a la base donde está el líder de NESTS, Igniz, que resulta ser muy superior a K', por suerte Kyo e Iori le siguieron y entre los 3 consiguen derrotar a Igniz y destruir la organización. Después de esto "para variar" Iori reta a Kyo y el combate vuelve a quedar empate.



La barra de súper se vuelve algo más simple, un súper normal gasta una barra y uno potenciado gasta dos. Se introduce el súper cancel, movimientos que normalmente no se pueden cancelar, gastando una barra de súper se cancelan y se puede seguir el combo. En este juego, al elegir los 4 personajes, se puede elegir que luchen uno, dos, tres o todos los personajes, los que no luchen serán Strikers, así que se pueden formar equipos raros de un luchador y tres Strikers por ejemplo. Con más strikers, más barras de súper se pueden cargar, con menos, menos barras se pueden cargar. Se pueden llamar a los Strikers infinitamente, con lo que a veces el round se puede volver una locura con tanto personaje en pantalla, al igual que es una locura los combos que se pueden llegar a hacer. Hay que destacar que las ilustraciones de los personajes son especialmente horribles en este juego, hasta el punto que las cambiaron en versiones posteriores. La versión de Dreamcast incluyó el modo Puzle como extra.



THE KING OF FIGHTERS 2002

(Arcade, Neo-Geo, Dreamcast, Playstation2, XBOX, XBOX 360)



Esta entrega, al igual que *KOF 98*, no tiene historia, es un recopilatorio en donde salen muchos personajes de la saga, incluso algunos que ya están muertos en la historia. El jefe vuelve a ser Omega Rugal. Por lo visto, el sistema de Strikers no tuvo mucho éxito y en este juego se volvió a los clásicos equipos de tres. La barra de súper volvió a cambiar, un súper normal gasta una barra, se puede "petar" una barra para entrar en un estado donde durante un tiempo limitado se pueden hacer cancelaciones que en estado normal no se pueden hacer, además durante ese estado se puede gastar una barra más para hacer un súper potenciado. Sigue teniendo los Súper Cancels como en el anterior juego. Como novedad hay una tercera barra, la barra de defensa, mientras uno se cubre de los golpes del contrario, esta barra va bajando, si te proteges demasiado, la guardia se rompe durante unas décimas de segundo y se corre el peligro de recibir un combo. En realidad esto ya estaba en KOFs anteriores, pero es la primera vez que se hace visible para poder vigilarlo mejor. También se incluyen unos especiales nuevos llamados MAX 2 que resultan ser muy destructivos y raros de ejecutar.



En el 2004 se lanzó el *KOF Neowave* para arcade, Playstation 2 y XBOX que era un KOF hecho a partir del 2002, rebalanceado y con algunos personajes más. No tiene historia y el jefe es Geese Howard con el aspecto de *Art of Fighting 2*. Se puede escoger entre tres maneras de jugar donde cambia la barra de súper:

Super Cancel, se pueden cargar hasta tres barras, los súper normales gastan una y los potenciados dos y se puede gastar una barra para hacer un súper cancel.

Guard Break, al igual que la anterior, los súper normales gastan una barra y los potenciados dos, pero solo se puede cargar hasta dos barras, aunque se puede gastar una barra para hacer un golpe imbloqueable que lanza por los aires y se puede continuar el combo.



MAX 2, solo se puede cargar una barra, ésta se carga sola con el tiempo, cada vez que está cargada se puede hacer un súper. Cuando queda poca vida, ésta se pone en rojo y aquí se pueden hacer súper potenciados o súper especiales que solo se pueden hacer en este modo. El resto del sistema es igual al *KOF 2002.*

En el año 2009 (al igual que sucedió con *KOF 98*) hicieron una versión definitiva del 2002 para arcade y Playstation 2, se llamó *KOF 2002 Unlimited Match.* El sistema de juego es como el *KOF 2002* añadiendo algunas cosas más: la barra de defensa se recupera poco a poco mientras uno no se cubre de los golpes del adversario, antes no se recuperaba. Hay una manera más para hacer los súper potenciados, en vez de “petar” una barra y gastar otra, se puede hacer gastando directamente tres. Con la vida en rojo se pueden hacer súper especiales que gastan lo mismo que los potenciados. Se hizo un rebalanceo del juego y se añadieron absolutamente todos los personajes que salieron en la saga NESTS, desde el *KOF 99* hasta el 2002, incluso las distintas versiones de unos cuantos personajes que en entregas distintas habían cambiado mucho sus técnicas y también se diseñaron nuevos escenarios.

El jefe podía ser cualquiera de los 4 de la saga NESTS según la puntuación que habíamos obtenido durante la partida. Después del jefe nos daban una oportunidad, no se podía continuar, para vencer a Omega Rugal más fuerte que nunca. Hay que destacar que trabajaron bien la banda sonora de este juego. Como curiosidad decir que el único personaje que no se incluye es K9999, esto fue debido un problema de licencia, ya que el personaje se parecía demasiado a Tetsuo del manga y anime Akira, así que lo sustituyeron por un nuevo personaje llamado Nameless que pese a poseer los mismos ataques, tiene una historia propia.

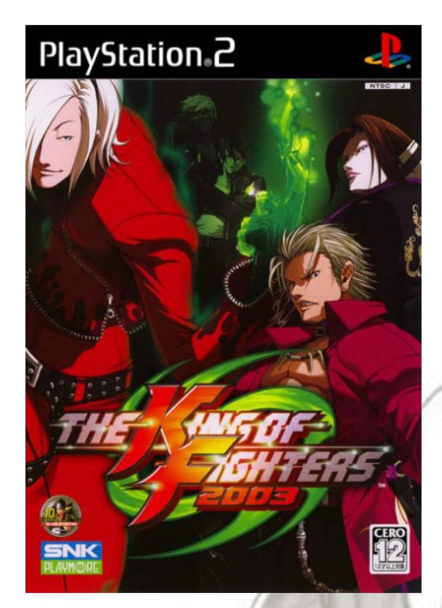
Al año siguiente, tanto para arcade, Playstation 2 como XBOX 360, se hizo el *KOF 2002 UM Tougeki Version*. Es exactamente el mismo juego, arreglando unos cuantos bugs y balanceando algunas cosas. Como el juego había sido seleccionado para el torneo más importante de Japón, el *SBO (Super Battle Opera),* lo revisaron y decidieron arreglar estas cosas para tener el juego lo más balanceado posible para el torneo. Este juego, al ser un buen recopilatorio con muchos personajes, es muy recomendable para jugar con los amigos.





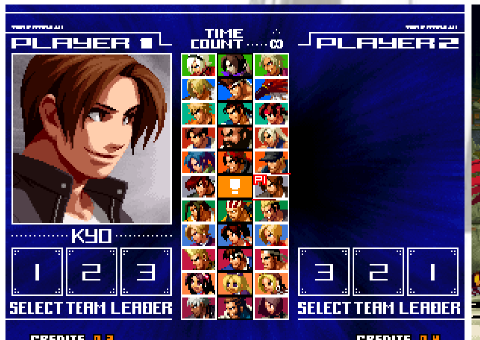
THE KING OF FIGHTERS 2003

(Arcade, Neo-Geo, Playstation2, XBOX)



Hay una misteriosa organización llamada "Los que pertenecen al pasado" que quiere romper el sello de Orochi para obtener su poder y dárselo a su amo. Botan, una mujer de la organización, controla mentalmente a Chizuru para que organice un torneo de KOF. También hace que Chizuru cree con el espejo de Yata una ilusión de Kyo y de su hermana Maki para que le ayuden a combatir el equipo ganador del torneo. Hay que decir que Maki era la anterior guardiana del sello de Orochi y años antes de que empezaran a organizarse los torneos de KOF, murió protegiendo el sello de un intento de Goenitz por romperlo. La manera que tiene pensada la organización de debilitar el sello es aprovechando la energía que se despliegue en el combate contra Chizuru. El equipo de K' llega a la final y derrota a Chizuru. Luego aparece Mukai, otro miembro de la organización, para seguir luchando y continuar debilitando el sello. Al final el equipo de K' lo vence y Mukai se retira. Mientras tanto, Ash Crimson, un nuevo luchador que aparece por primera vez en el torneo, aprovechando que Chizuru está débil, le roba el espejo de Yata y le dice que más adelante seguirá robando los tesoros sagrados.

El sistema de lucha cambia bastante, sigue siendo por equipos de tres pero ya no es eliminatoria, ahora va todo seguido y se puede ir cambiando de miembro hasta que uno de los dos equipos pierda la vida de los tres luchadores, (Sistema Tag), se puede cambiar de luchador de forma normal o gastando una barra para pegar y que salga otro miembro del equipo a seguir el combo. A parte, ahora hay que elegir un líder de equipo, que será el único que puede hacer un súper potenciado o súper de líder (como se llama ahora) que gasta dos barras y es más destructivo, los otros personajes del equipo solo pueden hacer súper normales de una barra. Con este cambio en los Súper, ahora cada personaje suele tener dos normales y uno de líder.





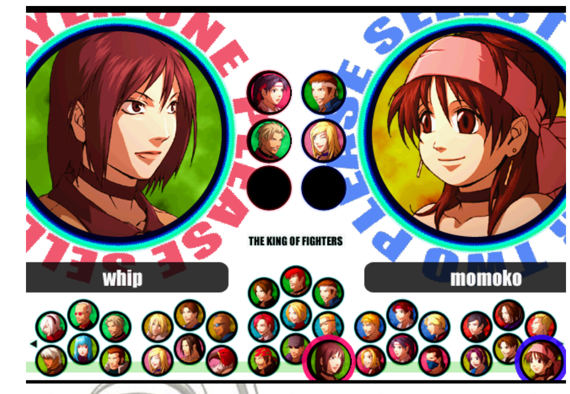


Antes de seguir hay que decir que salieron varios recopilatorios:
KOF Orochi salió en Japón para PS2 y tenía KOF 95, 96 y 97.
En América y Europa salió **KOF Orochi Saga** para PS2, PSP y Wii, tenía KOF 94, 95, 96, 97 y 98, hay que decir que este port tenía varios bugs, sobretodo de sonido.
En Japón salió **KOF NESTS** para PS2 y llevaba el KOF 99, 2000 y 2001.
Para América y Europa salieron dos recopilatorios más en PS2 y XBOX, uno llevaba el **KOF 2000 y 2001** y el otro el **KOF 2002 y 2003**.

SNK llevaba muchos años en crisis, cayendo incluso en la bancarrota y necesitando ayuda de otras compañías para hacer sus juegos. Esto llevó a la empresa a fusionarse con Playmore para pasar a ser SNK Playmore, tras *KOF 2003* dejó de hacer un KOF anual, para lanzarlos a un ritmo más pausado.

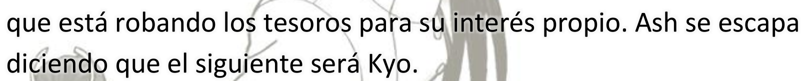
THE KING OF FIGHTERS XI (2005)

(Arcade, Playstation 2)



Magaki, otro miembro de "Los que pertenecen al pasado" organiza de nuevo un torneo de KOF para romper el sello de Orochi de la misma manera que se intentó hacer en el último torneo. Elisabeth Blanctorche viene de una noble familia que protegía a los inocentes, ella es la única que queda de su linaje, ya que su familia murió en un incendio. Como es amiga de la infancia de Ash, se presenta al torneo para ver qué es lo que pretende hacer exactamente. El Equipo de Elisabeth gana el torneo y primero se enfrenta al ayudante de Magaki, Shion, que usa una lanza como arma. Al derrotarlo, como castigo, Magaki le envía a otra dimensión. El equipo de Elisabeth también consigue vencer a Magaki y éste cuando intenta escapar a otra dimensión, comete el error de querer ir al mismo sitio donde ha enviado a Shion, entonces éste al verlo le atraviesa con su lanza y lo mata.

Mientras, como el sello de Orochi se ha debilitado aún más, Iori es poseído por la sangre de Orochi que lleva, se vuelve loco y apaliza a Kyo y Shingo. En un momento de debilidad, Ash aprovecha para atacar a Iori y robarle la Megatama. Pero justo en ese momento llega Elisabeth, y al ver lo que ha pasado, intenta detener a Ash ya que ve que está robando los tesoros para su interés propio. Ash se escapa diciendo que el siguiente será Kyo.





El sistema sigue siendo como en el *KOF 2003*, por equipos de tres pudiendo cambiar de personaje durante el combate y eligiendo un líder que será el único que pueda hacer el súper potenciado. Añaden más cosas: Aunque de toda la vida se ha podido aturdir a un enemigo si se le pega muy seguido, aquí es la primera vez que hay una barra de aturdimiento para poder vigilar mejor cuando nos van a dejar aturdidos.



Encima de la barra de súper hay dos bolas que se van cargado solas conforme pasa el tiempo, estas bolas se pueden usar para varias cosas. Se puede gastar una bola para hacer un súper cancel, ya no hace falta gastar barra de súper. También se puede gastar una bola para en medio de un combo cambiar de personaje y que éste siga el combo, de esta manera se pueden hacer combos muy dañinos. Se pueden gastar las dos bolas para escapar de un combo que se está recibiendo y sale otro personaje, como gasta todas las bolas hay que usarlo bien, es decir, cuando uno vea que va recibir un combo dañino.



Para la versión de PS2 pusieron más personajes y dos versiones del juego, una versión Arcade que como indica el nombre era igual que la máquina recreativa y una nueva versión Arrange totalmente cambiada y rebalanceada, versión que en muchos sitios fue descartada para hacer torneos ya que se quería jugar igual que en los arcades japoneses.

THE KING OF FIGHTERS XII (2009)

(Arcade, Playstation 3, XBOX 360)



Esta entrega se podría considerar una demo de *KOF XIII* ya que se nota que el juego está inacabado, no tiene ni historia, ni jefe final y pocos equipos están completos, además de que se nota que hay algún personaje incompleto. Hubo un cambio total de sprites, los personajes se hicieron desde cero (abandonando así, los sprites que se llevaban reciclando desde el *KOF 96*), por eso el juego se retrasó tanto. Algunos modelos están bien, otros son cuestionables en comparación a cómo eran antes.

Se vuelve al sistema clásico de equipos de tres y eliminatoria. Varias técnicas de algunos personajes han cambiado bastante, como si quisieran experimentar cosas nuevas.

También añadieron sistemas nuevos para el combate a modo de experimento: un ataque que se puede "cargar" que tiene armor de un golpe y si se carga entero es imbloqueable (parece una copia descarada del Focus Attack de *Street Fighter IV*). Tambien hay una barra que se carga haciendo técnicas, cuando se llena hay un tiempo donde si un puño fuerte o una patada fuerte, según el personaje, choca con un golpe del adversario, se aturde al enemigo y tenemos unos segundos para hacer un combo muy dañino mientras el personaje corre solo. Solo se puede cargar una barra de súper y hacer súper normales. El resto de cosas siguen manteniéndose.









THE KING OF FIGHTERS XIII (2010)

(Arcade, Playstation 3, XBOX 360, PC)



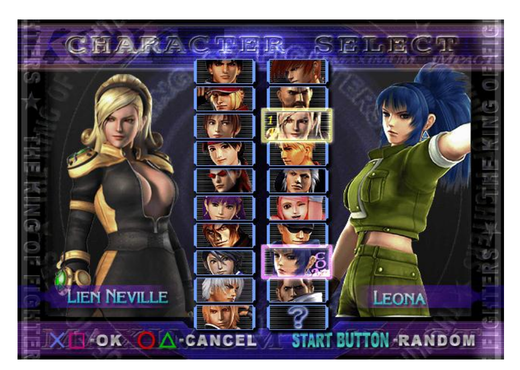
Botan controla mentalmente a Rose, hija de Rugal, para que organice un nuevo King of Fighters, Adelheid, hijo de Rugal, (que ya apareció en KOF 2003 y XI) sospecha algo en Rose y avisa a Heidern que esté vigilando por si pasa algo raro. El torneo se celebra y lo gana el equipo de Elisabeth. Se da a conocer el líder de "Los que pertenecen al pasado", resulta que es Saiki, un antepasado de Ash con ciertos poderes para parar y viajar en el tiempo, que quiere el poder de Orochi para su propio beneficio. Cuando Mukai va a hacer frente al equipo ganador, Saiki, por miedo a que vuelva a fracasar, lo mata y absorbe todo su poder, él mismo se encarga de luchar con los ganadores para romper el sello de Orochi. Al final Elisabeth vence a Saiki, en ese momento Ash aprovecha para absorber el poder de Saiki, pero éste se hace con el control del cuerpo de Ash, aunque Elisabeth lo vuelve a vencer. Como Saiki no consigue romper el sello de Orochi intenta escapar por un portal que ha creado para viajar al pasado y empezar todo de nuevo, pero en el último momento Ash vuelve a tener control de su cuerpo y no deja que Saiki escape. El portal se cierra, Saiki se consume, y como es el antepasado de Ash, éste se borra de la existencia. Antes de eso le cuenta a Elisabeth que estaba robando los tesoros sagrados para protegerlos y para usar su poder para detener a Saiki y así protegerla a ella y a los demás.

Los diseños del *KOF XII* se mantienen con algunos retoques, los modelos cuestionables lo siguen siendo, el resto de personajes los hicieron con el mismo estilo gráfico, así que también hicieron todos los sprites de cero. Al menos este juego se nota que está completo, tanto los equipos como los personajes. Hay detalles en los personajes que están bien, como por ejemplo Iori cambia bastantes técnicas suyas al no tener llamas porque le robaron la Megatama. El sistema de combate es el clásico de equipos de tres por eliminación. Se mantienen los sistemas clásicos de golpe fuerte para derribar, voltereta para esquivar, salto corto y salto largo, poder escapar de presas, recuperarse rápido al caer al suelo, quitarse la presión de encima con un golpe o rodando. La barra de súper se sigue cargando haciendo técnicas como desde hace muchas entregas, teniendo súper normales que gastan una barra y súper potenciados que gastan dos barras. Encima de la barra de súper hay una barra dividida en dos partes que se llama barra de Drive Cancel, se rellena haciendo técnicas también. Cuando se llena una de estas dos partes, se puede gastar para hacer un Súper Cancel, dando la posibilidad de hacer combos muy complejos y dañinos, gracias también al sistema de combos que tiene el juego, un tanto distinto al resto de la saga. Hay unos súper ataques potenciados que se llaman Neo Max que gastan tres barras y la barra de Drive Cancel entera, quitan algo más de vida que los súper potenciados y suelen tener menos reducción de daño en combo. La barra de Drive Cancel entera se puede "petar" y usar para hacer Súper Cancel tras otro durante un tiempo limitado, en este estado los Neo Max gastan dos barras de súper.

Se hizo un rebalanceo del juego para los arcades, que fue la versión que salió para consola. Además en consola añadieron tres personajes DLC, Kyo NESTS, que lo único de NESTS que tiene es el traje, porque sus técnicas son de *KOF 98*, Iori clásico con sus técnicas de llamas y Mr. Karate, una variante de Takuma basada en su aparición como jefe final del primer *Art of Fighting*. Aunque estos personajes hayan tenido algo de polémica al final se han aceptado en torneos.

Hasta aquí llega la historia de KOF, no se sabe el futuro que va a tener la saga, pero se dice que SNK Playmore está buscando gente que añada nuevas ideas para un nuevo KOF. Mientras tanto se están volviendo a reeditar los KOF anteriores para el Playstation Network, el XBOX live y la E-shop de Nintendo.

OTROS JUEGOS DE THE KING OF FIGHTERS



KOF: MAXIMUM IMPACT (2005)
KOF: MAXIMUM IMPACT 2 (2006)
KOF: MAXIMUM IMPACT REGULATION A (2007)
(Playstation 2, XBOX)

Ésta es una saga de tres juegos de lucha hecha en 3D, la primera parte salió tanto en Playstation 2 como en XBOX, las otras dos solo están en PS2. La historia se centra en los personajes nuevos creados en estos juegos. Los hechos pasan en South Town, donde había una banda que se dedicaba a robar a los ricos para dar sus cosas a los pobres. El jefe de esta banda estaba criando a dos hermanos huérfanos que serían sus sucesores, Alba y Soiree Meira. También había una banda rival que buscaba dinero y poder, su líder, Duke, asesinó al jefe de la banda de Alba y Soiree. Tiempo después organizó un torneo de KOF supuestamente para ganar dinero, los hermanos lo vieron como una oportunidad para vengarse. Al final Alba gana el torneo y derrota a Duke.

Un tiempo después, en la segunda parte de la saga, se organiza otro torneo de KOF. El organizador del torneo es Jivatma, manda por encima de Duke y es un alienígena de la raza de los Zoan, busca la reencarnación de su Dios Judeim y organiza el torneo para ver si se presenta un luchador fuerte que sea esa reencarnación. Al final se descubre que la reencarnación de Judeim es Alba, el cual gana el torneo. Antes de ir a luchar contra Jivatma, se presenta ante Alba una mujer llamada Luise, otra alienígena de la misma raza que no está de acuerdo con lo que está haciendo Jivatma, para probar la fuerza de Alba y ver si será capaz de vencerlo. En el enfrentamiento final, Jivatma intenta controlar el cuerpo de Alba para así obtener un cuerpo poderoso, pues era ese el motivo de querer encontrar la reencarnación de su Dios. Como no puede, al final Jivatma escapa, Alba se da cuenta de que han secuestrado a su hermano y de la rabia que siente, Judeim se empieza a manifestar en su interior. La historia acaba aquí, queda abierta y no se sabe si continuará algún día.



Como hicieron unos cuantos personajes nuevos junto con otros de KOF de toda la vida, al no pensar en hacerlo por equipos, el torneo de estos juegos representa que es en solitario, uno contra uno. Hay dos maneras de hacer combos, de forma clásica como en los demás KOF o unas combinaciones de botones para hacer combos de una forma parecida a otros juegos como *Tekken*. Haciendo técnicas se puede cargar hasta cinco barras de súper, hay súper que gasta una barra, otros dos y otros hasta tres. Tiene algunos sistemas clásicos de KOF de toda la vida, aunque había dos formas de esquivar, con la voltereta o dando un paso hacia arriba o abajo, aprovechando así la profundidad del escenario 3D. Se puede pegar mientras el enemigo está en el suelo, esto nunca se había podido hacer en un KOF, así que parece ser que lo añadieron debido a que en otros juegos 3D se puede. En la primera parte, gracias a que se podía pegar en el suelo, se podían hacer combos infinitos sin demasiada dificultad. En la segunda entrega pusieron bastantes más personajes, tantos de KOF como alguno de otra saga e inventados, rebalancearon el juego y arreglaron lo de los combos infinitos, aquí se podía pegar al adversario estando en el suelo pero hasta un cierto límite y con bastante reducción de daño. En la tercera y última parte metieron algún personaje más e hicieron algún rebalanceo, aunque básicamente era muy parecido al segundo pero sin historia.



Una curiosidad de estos juegos es que los personajes poseen ropas alternativas, muchas de ellas imitando a otros personajes de la saga KOF y de otros juegos de SNK.



THE KING OF FIGHTERS KYO (1998)

(Playstation)



Este juego cuenta la historia de *KOF 97* a modo de novela visual desde el punto de vista de Kyo Kusanagi, el cual llevaremos siempre durante toda la aventura. Tenemos que ir visitando distintos lugares y relacionarnos con los distintos luchadores que se van a presentar al torneo de KOF y también con otros personajes, para que nos ayuden cuando vayamos a ir al torneo. Con cada visita van pasando las horas y tenemos un mes de tiempo antes de que empiece el torneo, así que hay que planificar bien las cosas y llevarnos bien con los personajes eligiendo las respuestas convenientes. A parte de los personajes conocidos de KOF conoceremos más gente del entorno habitual de Kyo a parte de su amigo Shingo y su padre Saysho, su madre y otros familiares, sus amigos y sus enemigos como los gamberros del instituto. Durante el mes que dura el juego, no todo es hablar, habrá que luchar de vez en cuando por diferentes razones, además va bien para ir subiendo de nivel.

El combate es por turnos, hay que elegir tres acciones, ya sea algún ataque o algún movimiento, después según lo que haya elegido cada uno se decide el resultado de las tres acciones, se ve lo que pasa y se continua el combate eligiendo de nuevo tres acciones más, así hasta que uno pierda toda la vida. Hay que tener en cuenta la energía que gasta, la vida que quita y el alcance que tiene cada ataque, por supuesto hay que tener en cuenta también lo que puede hacer el otro y conocer sus técnicas, vamos, que es estrategia pura y dura.

En la parte final del juego, junto con Kyo, podremos elegir dos personajes más de entre los que nos hemos relacionado y nos llevemos bien para formar un equipo para entrar al torneo de KOF. Así que en esta parte final haremos el torneo y veremos todos los sucesos del final de la saga de Orochi.

El juego puede costar lo suyo si no entendemos japonés, aunque recientemente un grupo de fans lo han traducido al español.





OTRAS COSAS RELACIONADAS CON THE KING OF FIGHTERS

Hay varios juegos, sobretodo crossovers, en donde salen personajes de KOF:

Capcom hizo dos partes de **Capcom VS SNK** en donde aparecían bastantes personajes de KOF, a pesar de mantener sus técnicas y algunos de sus combos, tenían una jugabilidad más parecida a la saga *Street Fighter*. Habían varias formas de luchar para elegir, algunas de ellas eran muy similares a los sistemas Extra y Advance de *KOF 98.*







Capcom Vs. SNK **Capcom Vs. SNK 2**

SNK también hizo su parte con **SNK VS Capcom Chaos,** los personajes de KOF que salían mantenían sus sprites, sus técnicas y sus formas de combinar ataques. Hicieron un buen trabajo adaptando los personajes de Capcom, pero al parecer por falta de presupuesto y/o tiempo se nota que el juego está inacabado y le falta pulir cosas. Hubo otro crossover de SNK, **Neo-Geo Battle Coliseum**, con personajes de KOF y varias sagas más de SNK, se lucha dos contra dos con sistema tag, al igual que en *SNK VS Capcom*, los personajes de KOF mantienen tanto sus sprites, como sus técnicas y formas de combinar.







SNK Vs. Capcom: Chaos **Neo Geo Battle Coliseum**

En Neo-Geo Pocket sacaron más crossovers en donde aparecían personajes de KOF: **SNK VS Capcom Match of the Millennium**, un juego de lucha con una plantilla bastante grande para ser de portátil, aunque los personajes tuvieran todas sus técnicas, la jugabilidad era bastante simple. **SNK VS Capcom Card Fighters Clash**, como indica su nombre es un juego de cartas en donde se emulan los combates a través de ellas. **Gals Fighters** es un juego de lucha en donde todas son chicas de KOF y otras sagas de SNK, se pelean entre ellas porque la ganadora conseguirá un objeto que le concederá un deseo, también tiene una jugabilidad más bien simple.



Match of the Millenium



Card Fighters Clash



Gals Fighters

Para Nintendo DS no faltaron juegos con personajes de KOF, ya que hubo una versión para DS del juego de cartas *SNK VS Capcom Card Fighters Clash DS*. **Days of Memories** es una saga de juegos en donde lo que hay que hacer es ligar con las chicas de KOF y otras sagas de SNK, también hay una entrega para ligar con los chicos.



Xuandou Zhiwang es un juego de lucha de origen chino, está en estado de desarrollo pero está muy avanzado, tiene un sistema de lucha parecido a KOF, incluso se juega por equipos de tres. SNK ha prestado dos personajes suyos para que aparezcan aquí, Terry y Benimaru de KOF.

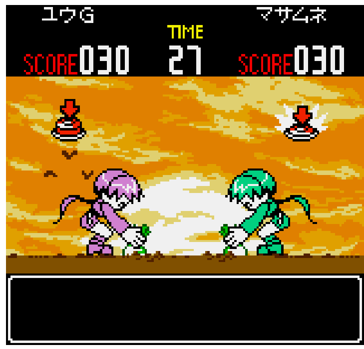
Para PC hicieron **The King of Fighters Online**, es un juego de estrategia en tiempo real donde dos equipos luchan entre sí por la red. Cada equipo está formado por varias personas, cada uno lleva un personaje con sus habilidades y técnicas y tienen que tratar de mejorar sus habilidades lo antes posible para hacer frente al equipo contrario, vamos, parecido a lo que es el League of Legends. Hay que decir que SNK prestó sus personajes a otra compañía para que hiciera el juego.





Xuandou Zhiwang **King of Fighters Online**

Tambien existen varios KOF de géneros muy curiosos: **Quiz King of Fighters** es un juego de preguntas, como si fuera un trivial, salió para Neo-Geo. Para la portátil de SNK se hizo un juego de mini pruebas, **The King of Fighters: Battle de Paradise**. Para móviles han aparecido juegos de géneros tan dispares como el voleibol (**King of Figherts Volleyball**), el golf (**SNK Gal's Open**) o con toques de Action RPG (**Quan Huang 97**). Para arcade, Playstation 3, PSP y XBOX 360 se hizo **King of Fighters Sky Stage**, un juego de naves (o mejor dicho los personajes volando) de scroll vertical con los personajes más representativos de la saga.





KOF: Battle Paradise **Quiz King of Fighters**



KOF Volleyball　　Quang Huang 97　　KOF Sky Stage

Han habido muchas versiones de KOF para móviles, aunque posiblemente, debido a la capacidad cada vez mayor de los móviles y el incorporar pantallas táctiles, el KOF más destacable sea el **The King of Fighters i**. Este juego es una versión de KOF XIII para iphones, tiene casi toda la plantilla y aprovecha la pantalla táctil para usarla de mando. Es peor gráficamente y jugablemente que el original, pero no está mal para ser un juego de móviles, incluso se pueden conectar dos personas para jugar juntas cada uno con su iphone.

The King of Fighters Another Day es un anime compuesto por cuatro OVAs de unos diez minutos cada uno que cuentan pequeñas historias que sucedieron poco antes de que comenzaran los hechos de *KOF MI 2*, así que este anime servía para promocionar el juego durante su lanzamiento. También se estrenó una película de imagen real llamada **The King of Fighters** que no es demasiado recomendable (fue comentada en el número 11 de esta revista).







The King of Fighters i　　**The King of Fighters Another Day**

Cada año que salía un KOF, también se editaba un manga contando la historia de ese año. También hay más mangas de KOF contando algunas historias inéditas.

UFS es un juego americano de cartas coleccionables donde salen personajes de varias sagas de juegos de lucha, entre ellas KOF, exactamente de *KOF MI 2*. Cada uno se monta un mazo de un personaje, con las cartas se ataca al contrario y se cubren los ataques del enemigo, emulando así un combate, hasta conseguir quitarle toda la vida.

Lógicamente hay más merchandising de KOF como figuras, CDs de música, posters, etc, pero ya se han mencionado las cosas más destacables. Hasta aquí llega este extenso especial, espero que os haya gustado y a aquellos que tenían la saga un poco abandonada, os hayan entrado ganas de retomarla de nuevo.

El Mestre

STAFF



SKULLO

Director, redactor y maquetador







EL MESTRE

Redactor

NES BEER

Redactor

ALF

Redactor

¿Quieres ser el primero en leer lo último de Bonus Stage Magazine?

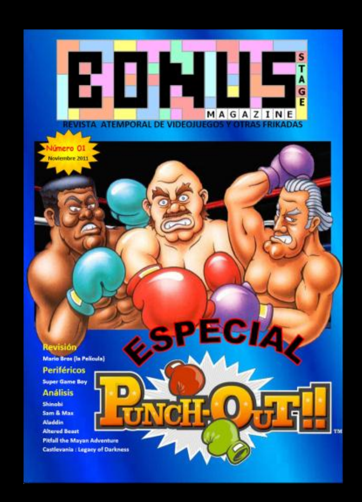
Suscríbete a nuestro blog y recibirás un email cada vez que salga un número nuevo.

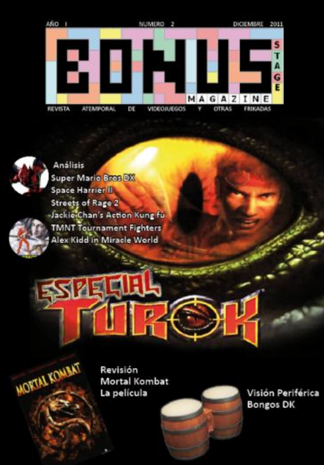
¡Es muy sencillo!



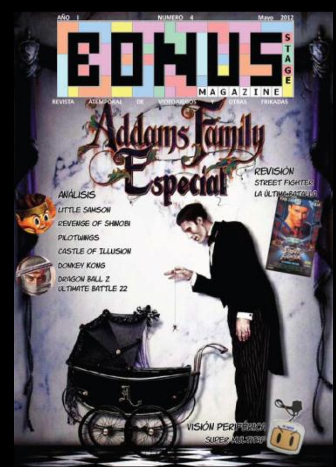
¡Os esperamos en el próximo número!

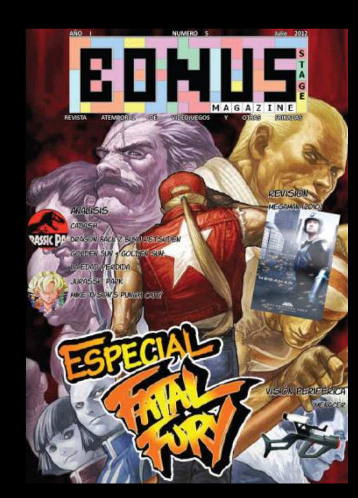
Y no os olvidéis leer los números anteriores:



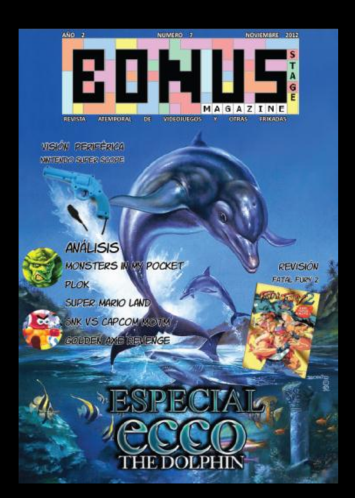












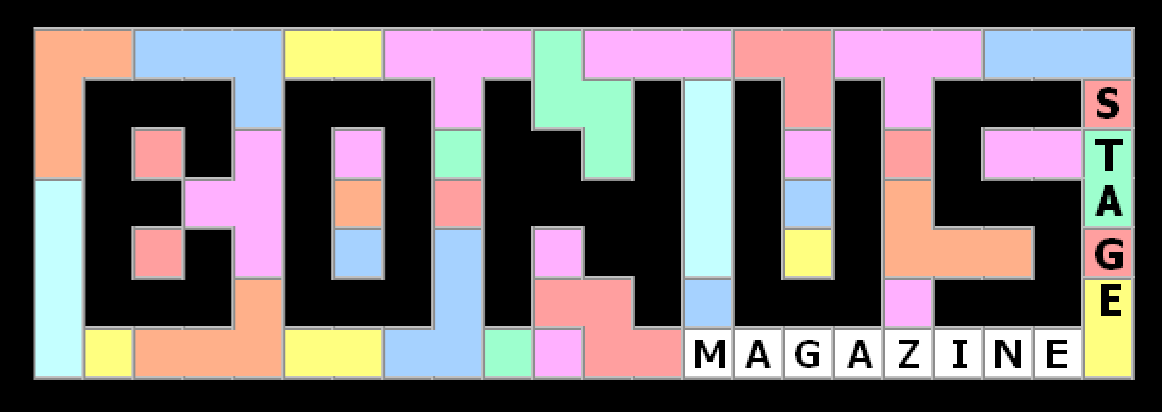












Número 13

Febrero 2014

